3DS

VOL.5

专辑

3DS SPECIAL



DVD光盘内容介绍

3DS VOL.5 专辑 3DS SPECIAL

3DS游戏集锦









- 新·世界树迷宫 千年少女
- 逆转裁判5
- 初音未来 未来计划2（暂名）
- 美食的俘虏 暴饮暴食大作战
- 数码宝贝世界 复原 解码
- 大金刚王国 回归 3D
- 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
- 塞尔达传说 众神的三角力量2
- 真·女神转生Ⅳ
- 机灵粉碎者
- 雷电十一人GO 银河
- 名侦探柯南 木偶交响曲
- 怪物猎人4
- 马里奥与大金刚 迷你迷你嘉年华

■《塞尔达传说 众神的三角力量2》实机试玩

■《大金刚王国 回归 3D》实机试玩

■《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》实机试玩







特别收录

■《恶魔城 暗影之王 命运之镜》全过场剧情欣赏

■《超级机器人大战UX》合体攻击集锦







CONTENTS

光盘影像观看地址：zj.ucg.cn
密码：KNdh0316

版权信息
主编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：开明文教音像出版社
印刷：深圳市晨奕印刷有限公司

发行：（0931）4867606
开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2013年5月第一版
印次：2013年5月第一次印刷
印张：14

印数：3000册
字数：220千字
出版日期：2013年5月
定价：35元
ISBN 978-7-88103-091-3

铅云之下

望着头顶上完全遮蔽了阳光的铅云，似乎已经难以捉摸到时代的方向，惟有心中不可动摇的信念，指引着吾辈奋勇前行……

——霍拉肖·纳尔逊

文 Darkbaby

一、铅云之下

2013年4月24日，任天堂正式披露了上一财务年度的业绩报告，虽然事前诸多市场分析人士对于该社全年营业亏损已有共识，但是高达364亿日元的赤字额依然比先前普遍预测的约190亿日元足足高了近一倍。所幸日元对美元的汇率波动幅度同样超出了市场预期，使得任天堂的汇率收益进一步扩大，最终获得了70.99亿日元纯利润，然而该数字亦不过是先前官方预测的一半。

从表面上来看，似乎从Wii到Wii U的家用主机世代交替的低谷时期造成了任天堂业绩的急剧滑坡，然而动摇其收经营益根本的却是素来被誉为后花园的携带主机市场出现了预期以上的停滞滑坡状况。如果说在3DS甫出世的2011年，智能手机游戏对于传统携带平台的冲击不过是初露端倪，时至今日，渐成气候的智能手机游戏已成心腹之患。根据International Data Corporation（IDC）最新的一份移动娱乐产业的调查报告，智能手机和平板平台上的付费玩家将在2013年首次超过掌机游戏平台。IDC相信任天堂3DS和索尼PSV的销量将会继续下跌，至2017年的平均年跌幅为7%。不过，IDC仍然预计掌机平台在平均每用户收入仍然领先于移动平台。而根据日本CESA协会的调查报告显示，日本国内的智能手机和平板电脑的付费游戏玩家在过去的一年里大幅增长了8.7%，而传统携带游戏平台则处于下降通道中，处于绝对统治地位的3DS的全年软硬件销量仅相当于当初NDS同期的72%。

或许无法望及当初NDS全年销售900万台的空前绝后记录之项背，然而在多重不利外界因素的铅云重压下的3DS在日本国内依然取得了569万台的骄人销量，本土市场也是3DS在全球三大消费市场中惟一保持环比增长的地域。在社长岩田聪亲力亲为之下，任天堂网络直播会（Nintendo Direct）等全新营销宣传手段推进了3DS的快速成长，大多数主力软件的销量都达到或超过了预期。去年第三季度推出的《立体动物之森》应该是任天堂在上个财年中惟一值得大书特书的成就了，该软件在不到半年时间内就取得了累计销量约380万套的成绩，其中更有超过70万套为数字下载版。以目前依然坚挺的销售轨迹进行推测，其国内最终销量超越NDS版前作已成定局（NDS版为约450万套），而其数字版的热卖也为任天堂推广数字下载业务起到了至关重要的推动作用。继当初成功从索尼手中夺取了国民级大作“《怪物猎人》系列”的独占发行权后，岩田聪的长袖善舞再一次得到了完美诠释，著名的智能手机游戏发行商GungHo社在2013年初正式宣布参入3DS开




▲在手机上大红大紫《智龙迷城》即将登陆3DS。


▲经常活跃于任天堂直播会中的岩田聪。

发阵营。首款对应游戏就是当下炙手可热的《智龙迷城》（Puzzle & Dragons），该消息发布当日任天堂股价大涨了约5%。智能手机和社交游戏在2012财年对传统携带游戏市场造成了前所未有的压力，当年内仅由日本本国开发商发行的相关游戏数量就多达467个，几乎相当于现存四大传统携带游戏平台软件发行数合计的两倍，有限开发资源的釜底抽薪令得任天堂和索尼手中的王牌捉襟见肘，3DS过去一年的销售成绩完全可以说是凭借了岩田聪团队真正实力的逆势而为，其营业力值得继续期待。

3DS在泛欧洲地区的软硬件销量大致和上一年持平，这个成绩亦殊属难能。由于受到各国债务危机的影响，2012年度整个欧盟地区的个人消费指数连续十六个月下跌，而全年环比更剧降了41%，无论政府还是家庭个人都开始勒紧裤带过日子。NOE（任天堂欧洲分社）的总裁柴田聪采取积极灵活的促销策略，例如同时购入三款3DS游戏其中有一款可以免费等，因此维持着软硬件销量没有随着整个地域经济的恶化而严重滑坡。NOE还全力协同本社进行市场推广的连携行动，欧洲版的任天堂网络直面会同样取得了不俗的成果。

在任天堂披露财报的次日，该社公开了一项重要的人事调整计划，原NOA（任天堂美国分社）的社长兼CEO执行总裁君岛达已被调回本社接替退任的常务董事森仁洋原先负责的经营统括部事务，由岩田聪同时兼任NOA社长，未来将与COO运营总裁雷吉共同协调管理北美业务。或许是2000年才进入任天堂的君岛氏在社内资望不高的缘故，自就任NOA最高执行长官以来在外界眼中毫无存在感可言，长期出入公众视线并成为标志性话题人物的始终是其副手“大猩猩”雷吉。北美地区一直是任天堂最重要的海外市场，在荒川实主持大局的N64时期一度曾占据了该社80%以上的营业收益，而该社自FC以来将近67%的软硬件销售额来自于这个地域，成败可谓完全系于其一地之得失。昔日虽然N64在全球范围被PS打得落花流水，但凭借着在北美地区的半壁江山，任天堂的经营收益堪与索尼分庭抗礼。更有今日微软X360，虽然在日、欧地区的销售均不如其他竞争对手，但凭借着其本土市场的压倒性强势地位，亦足以称雄一时。

此番任天堂连续两年遭遇亏损，北美地区经营业务的急剧萎缩乃是其中关键所在，除了受到智能手机和平板游戏的猛烈市场冲击以外，NOA的运营管理不善也起到了关键性的作用。撇开家用主机业务不谈，3DS过去一年在北美地区的市场表现实在难以用差强人意来进行修饰，总规模相当于日本本土三倍的美国市场全年销量仅为427万台，甚至环比还下降了9%（3DS在2011年美国地区总销量467万台），这绝对是非常糟糕的数字。姑且不用3DS和前代逆天的NDS进行对比，即便较之市场地位相似的GBA同期（均为正统后继型主机），其软硬件销量也足够以惨不忍睹来形容，须知GBA在其第三个财务年度的销量达到了惊人945万台。作为App Store销售模式策源地的美国，传统掌机游戏所受到的市场冲击力度确实远大于其他地区，遥想GBA时代Namco一款FC时代经典老游戏的合集动辄热卖五六百万套的火爆场面，足以令今时的我辈为之唏嘘感叹。而3DS在北美登场两年有余，目前销量超过百万的作品仅有四款，且清一色为任天堂的第一方出品，而第三方厂商至今尚无一款游戏销量接近50万。苹果的iOS系列商品已经连续五年凌驾于任天堂的游戏主机之上，成为美国青少年最心仪的圣诞礼物，优质软件的严重匮乏使得3DS缺乏足够的消费吸引力。

来自外部因素的影响固然相当大，但是任天堂北美业务的管理混乱也难辞其咎。过去几年来，NOA在软件发行事业上的动作迟缓令人瞠目结舌，例如在Wii主力软件严重匮乏的时期，任天堂本社发行两款大人气RPG力作《异度之刃》和《最后的故事》直到一年多以后才在美国推出，平白错失了大好商机。至于3DS平台，在过去的一年里除了全球同步调发行的《新·超级马里奥兄弟2》以外，任天堂几乎没有推出其他像样的力作，在本土获得极佳口碑的《火焰之纹章 觉醒》直到2013年3月方姗姗来迟，令得广大核心玩家望眼欲穿。即便相比起在市场份额角逐中处于明显下风的竞争对手索尼，NOA协同日本第三方厂商在北美发行热门游戏的工作也相形逊色，索尼仅用了不到五个月时间就把PSV平台热门第三方大作《Persona4 黄金版》成功搬上了北美市场，而NOA发行一款第一方游戏却耗费了整整一年，如此作派不能不让人气结。相比之下，NOE的行动步伐就要快得多，《异度之刃》等游戏都先于北美地区发行。由于缺乏足够的有力软件支持，3DS在北美市场销售不如预期完全在情理之中，清火冷灶的惨状和该平台在本土市场大作叠出的火爆景象形成了鲜明的对照。根据上财年中间期的财务报告推测，北美市场的3DS硬件销量比任天堂原先预估至少低了210万台，软件销量则相差在900万套前后。如果以10%的标准利润率换算，任天堂大约减少了约500亿日元的营业利润。君岛达已此番的职务变动属于再明显不过的明升暗降，该氏今后只负责本社内的日常人事协调管理工作，而临危受命的岩田聪则肩负着重整乾坤的沉重使命。

NOA过去系由山内溥女婿荒川实所一手缔造，并由美国著名执业大律师霍华德·林肯长期担任总裁，荒川麾下更有佩琳·卡普兰（Perrin .Kaplan）等多名市场营销高手助阵，曾经是日本企业在美国本土化经营最成功的典范之一。由于NOA的经营业绩长期在任天堂社内占有举足轻重的地位，外加上创业社长拥有的特殊身分，因此曾长期拥有和本社分庭抗礼的经营自主权，该社的全盛时代还为任天堂发掘了RARE和Retro Studios这样名噪一时的第二方开发团队。过去日本游戏业内曾经广为流传过这样的逸话：传闻在1998年前后NOA的经营业绩一度占据到全社将近七成以上，荒川实曾向其岳父提议将本社迁移至美国注册以便于财务采算，山内溥羞恼之余亦无可奈何。然而这一切都随着翁婿反目而终结，曾经是继任任天堂社长大热门人选的荒川实在2001年被突然逐出，其多名得力干将先后引退或离职，NOA在社内的话语权遂一落千丈。即便此后


▲任天堂的三位大佬，宫本茂（左）、岩田聪（中）与“大猩猩”雷吉（右）。

出现了雷吉这样的一个知名公众人物，NOA再不复当年的强势地位，近年来在经营业务上也罕有作为。从君岛达已的个人履历来看，2000年才正式入社的他仅仅不到三年时间即登上NOA执行总裁高位，其中隐藏着太多耐人寻味的玄机，相当可能是缘于任天堂社内错综复杂的派阀斗争的结果，岩田聪因此统括行事时颇受牵制不能顺利执行其全球战略计划。此番岩田亲自披挂上阵，系任天堂董事会全体对于其过去管理本土市场经营力的充分肯定，期待其能够让貌合神离的NOA重新整合入经营体系，再创昔日的辉煌。或许由于早年NOA的过分强势，近年来任天堂本社一直对之抱有戒心，生怕再度出现尾大不掉的局面，造成其执行力的低下。

此番岩田聪亲掌NOA经营大权，从另一个角度来看也是控股股东山内家族向外界释放的明显信号，即虽然任天堂连续两年经营亏损，然而岩田氏的工作实绩依然得到全面认可，此举也是为了进一步提振其人在社内的威信。任天堂急需一个能够在逆境中百折不挠的经营执行者，这个人同时还要善于笼络第三方开发厂商，并能在广大核心玩家中获得普遍信赖。放眼当下任天堂社内，岩田聪确实也是无可替代的最佳人选。

二、危机与契机

无论3DS还是Wii U，任天堂在硬件世代交替至关重要的首发阶段都出现了异常尴尬的软件空窗期，3DS经过了壮士断腕般的市场刺激举措后否极泰来，而Wii U至今依然处于极度低迷困顿。任天堂的软件开发力在过去一直在业内独树一帜，数十年积淀的底蕴使之似乎拥有着挖掘不尽的创造力，令得竞争对手难以招架，然而软件开发的瓶颈却让这个以软件至上为标榜的产业巨头深陷泥沼难以自拔。

在以往任天堂相关的一些软硬件开发秘话中我们经常能够看到这样一个耳熟能详的桥段：原先这不过是若干年前由于技术或时机等原因被打入冷宫的创意点子，直到若干年以后才因为偶然契机被重新发掘，由是取得了让人耳目一新的成就。无论NDS还是《动物之森》等等，都曾经是废纸篓里的敝履，最后终究焕发出耀眼的光芒。以任天堂过去的开发体制，每年社内会有上百个开发提案进行审核，最终却只有不到十分之一的项目出现在世人面前。只要被任天堂认为推出时机不成熟，即便开发进度达到99%的产品也有可能被永久搁置。然而不同于SEGA等一些其他厂商的地方，任天堂对于那些被搁置的创意并未彻底抛弃，而是精心加以归类收藏，一旦时机成熟，弃子则会摇身一变成为制胜利器。



▲“《MH》系列”的移籍为3DS带来极大提振。

早在六年以前，是时任天堂凭借着NDS和Wii正如日中天，笔者一位在海外企业就职的朋友曾经先见之明地表示：“任天堂如今大打创意牌固然能够获得超过外界想象的市场份额，其代价就是因为硬件性能升级的落伍而逐步丧失了新技术的敏感性，一旦局势发生难以掌控的变化，未来其创造性必然会受到开发力的严重局限。”当年那番似乎有些杞人忧天的话语，如今回首再加咀嚼，实在让人有醍醐灌顶的感觉。

任天堂现时的失意，并非源于索尼和微软的竞争压力，而是苹果推导的App Store模式对于整个数码娱乐产业消费模式所产生的颠覆性革命，过去任天堂赖以纵横业界的乃是数量庞大且源源不绝的所谓轻度消费者，而智能手机、平板游戏和社交游戏的兴起形同釜底抽薪，在根本上彻底动摇其根基。App Store模式并不简单等同于数字化下载服务，而是对于以往产业体系中营销手段进行彻底的革命，任天堂也清醒地意识到很多长期秉承的体制已经不合时宜，例如小卖店流通和分纳出货，甚至类似E3大展那样动辄耗资数百上千万的大规模行业展会也将成鸡肋，然而巨人的转身总是步履蹒跚。从3DS的软件阵容足够看出，任天堂对于市场的先见性还是远远凌驾于索尼等竞争对手，该社将3DS针对的主流用户转向了核心消费群体，并不惜代价从索尼手中夺取了制胜王牌——日本国民级游戏“《怪物猎人》系列”的平台独占。如果没有《MH3G》的适时发表、如果没有“《MH》系列”的全面移籍……或许现在传统携带游戏市场的竞争格局将会截然不同，但是现实从来都不是建立在假设的基础上的，3DS今时的压倒性优势绝非幸至。

从两年多来3DS的软件销售趋势进行分析，诸如《马里奥》和《勇者斗恶龙》等一些国民级传统游戏的销售并未受到太大冲击，而诸如《火焰之纹章》和《世界树迷宫》等中等规模的重度游戏的销量还因为消费层的变化而出现了显著的提升，而《雷顿教授》和《成人脑力锻炼》等曾风靡一时的轻游戏代表作的销量一落千丈。如果籍此对3DS至今以来的成绩进行总结的话，任天堂攫取核心玩家层的战略确实获得预期的成功，但是以往轻度玩家群体的流失却超出其预期，总体上依然还是失大于得。无论任天堂以往的软件发行体制还是整个传统游戏产业的软件营销模式，过去都类似一台拼盘式的大型歌舞晚会模式，即以几个具有市场号召力的大牌明星作为看板，中间穿插一些二三流的小明星垫场。实际上演出组织方在身价不菲的大牌身上往往并不赚钱甚至还有亏蚀，大牌不过是吸引眼球的道具，而那些暖场的小角色则往往是真正的利益来源。以育碧为例，虽然该社发行了《刺客信条》和《汤姆·克兰西的幽灵行动》等一系列3A级别大作，但同时也会推出《疯兔快跑》和《JUST DANCE》这类轻游戏，而后者往往才是真正的利益源。短小精悍的轻游戏不但有利于经营收益，而且也是填补大作发行空窗期的重要过渡产品，这方面原本是任天堂的拿手好戏。时至今日，轻度玩家大半流失，相应的软件开发资源也随之转换，中小第三方厂商因此对于传统携带游戏平台日趋冷淡。

为了在严酷的竞争环境中取得生存，任天堂不得不重新回到了大作主义的老路上来，目前3DS的市场战略就是尽可能组织大中型知名游戏品牌轮番轰炸，借此逐步提升硬件的市场占有率。然而正所谓“刚不可久、柔不可守”，再多的王牌总有打完的时候，而且还可能会过早造成审美疲劳，3DS在新年伊始居然出现了尴尬的软件断档期，作为一款地域销量过千万的主流平台在过去完全是不可想象的事情。无论3DS还是PSV，目前都极力着眼于取悦各自的核心消费层极尽能事，对于新规玩家的发掘有心无力，长期下去并不有利于整个产业的健全发展。3DS已经和即将给我们带来了太多豪华盛宴，但在其一路高歌的背后，诸如《桃太郎电铁》等许多清粥小菜式的另类风格作品早已被尘埋遗忘，诚可悲哉！在相当长的时间里，任天堂因为无法适应全新开发节奏而陷入阵痛，过去3DS如此，今时的Wii U亦然。任天堂不得不火力全开以应对局面，以至于开发团队捉襟见肘，甚至把金字招牌《任天堂全明星大乱斗》也外包给了NBGI。一款《路易的鬼屋2》居然用了将近三年的开发周期，这在过去是难以想象的，任天堂足足用了两



年时间才适应了全新的生物钟，把开发效率调整到了理想状态，未来的一年里任天堂将以一月一款的节拍推出3DS的本厂作品。3DS之于过往的任天堂携带主机平台，消费层的变化造成软件开发和宣传费用的提升，而开发周期的延长同样造成了巨大的成本压力，即便软件能够销售维持一如既往的水准，利润率的大幅下降也是不可避免的事情，这也是任天堂经营业绩迅速滑坡的根源所在。如果任天堂无法破解这样的死循环，传统携带游戏产业的未来之路只会越来越窄。

当然，任天堂近两年来在携带游戏领域并非毫无进展，数字化下载和社交游戏将成为该社未来至关重要的利润增长点。在任天堂的财务报告中，很多人忽视了这样一个重要的数据，即去年该社数字化下载业务的销售额占据了总体软件销售的6.9%（约76亿日元），该比率和先行数年的索尼大致仿佛，进步不可谓不大。《火焰之纹章 觉醒》是任天堂推行数字化下载业务的成功第一步，事实证明数字化下载无论对于软件销量还是提升经营收益都起到了极大推动作用，该游戏曾被CESA产业协会副会长鹈之泽伸在2012年TGS基调演讲中引用为国内数字下载的成功案例，而其在欧美地区发行时数字版占据了总销量的17%。至于目前已成功跃居日本新国民游戏级的畅销力作《立体动物之森》，累计超过70万套的数字版销售记录无论置于何地都是值得大书特书的，而其在欧美地区的发行成绩同样值得密切关注。任天堂期待未来一年里数字化下载能够占到整体软件业务的11%以上（以其战略目标推测为300亿日元以上），籍此进一步提升利润率。

近期携超人气大作《智龙迷城》高调参入3DS开发阵营的GungHo社曾经是第一批宣布为PSV制作游戏的日本厂商，向来与索尼过从甚密（也是SCE台湾中文化中心9家合作厂商之一），该社最终决定将主力商品投入3DS的原因完全是因为该平台俨然已成气候的庞大装机量以及可观的潜在社交游戏消费群。《立体动物之森》的销售狂潮充分证明了任天堂敏锐的市场洞察力，这款元祖级社交游戏的集大成之作凭借着拔群的游戏品质获得了上佳的口碑，更由此引发了口耳相传的蝴蝶效应。《立体动物之森》庞大的用户基数较之智能手机版《智龙迷城》号称上千万的免费注册用户而言或许含金量更高，但是相形后者在巅峰时期月入5000万美元的暴利，任天堂从《立体动物之森》所获的利润实在是小巫见大巫了。纯粹依靠销售完成版游戏一次性赚钱的模式似乎已经不合时宜，收费DLC模式或许是长久延续产品价值的一种有效手段，但是任天堂并未病急乱投医的盲目风从，如果为了一时的蝇头小利得罪了忠实消费群，完全是得不偿失的愚策。作为DLC模式初试啼声之作《火焰之纹章 觉醒》，尽管任天堂行事颇为谨慎，依然有相当数量的核心玩家对DLC内容对于游戏体验造成的破坏性表示了质疑。



▲预定今夏发售的《怪物猎人4》也是3DS最受期待的作品之一。

预定今年末发售的3DS版《智龙迷城》将是一款相当重要的战略性商品，目前社交游戏和手机游戏从表面来看似乎依旧如火如荼，实际上都已经出现了创意和用户层的瓶颈，美国著名的社交游戏巨头Zynga在2012财年净亏损达2.09亿美元。而日本三大社交巨头去年的销售额大致与前年持平，利润率则出现了明显的下降趋势。任天堂应该趁时见机而作，利用3DS稳固的用户群基础积极拉拢第三方厂商，如果《智龙迷城》能够红火大卖，必然引发一系列良性连锁反应，或许传统携带游戏平台因此会再度焕发活力。

三、雄心

任天堂在2013财年为3DS制订的销售目标是硬件1800万台（2012年为1395万台）、软件8000万套（2012年为4961万套），从表面上看这些数字似乎过于乐观了，但是凭借该社几乎全力施为的豪华软件阵容，最终达成目标似乎也并非毫无成算。

任天堂本财年的最重要的战略商品自然是搭载全新开发引擎的超大作《口袋妖怪 X・Y》，这是该系列首次全球同时发售，也将是岩田聡兼任NOA执行总裁后亲自指挥的一次关键战役，其销售成败直接影响到任天堂全年财务指标的达成与否。除此外《朋友聚会》、《动物之森》（海外版）、《大金刚》、《塞尔达传说》等一系列看家大作的市场表现也具有举足轻重的影响。从已公布的第三方作品来看，3DS版《MH4》和《智龙迷城》是目前最值得期待的人气大作，未来的销售成绩足以左右广大第三方的参与积极性。即将于月末发售的正统RPG续作《真・女神转生Ⅳ》当前预约状况非常良好，如果能够获得超过前作累计销量的不俗成绩（《真・女神转生Ⅱ》各版本合计约35万套），必将进一步提振第三方信心。曾经参与策划过"《Persona》系列"剧本的铃木一也氏近日在推特上暗示Atlus正为3DS开发一款新作RPG，将在《真・女神转生Ⅳ》发售后不久披露，该消息不禁让人遐想到《Persona》这款从未在索尼硬件平台以外推出的人气RPG的未来种种可能性……



▲《口袋妖怪 X・Y》预定10月全球同日发售。

3DS在日本本土突破千万大关以后，硬件销量已经逐步进入稳定期，大作发售对于硬件销售的提振效应正不断减弱。从理论上来说，对于任天堂最忠诚的用户群基本都已经拥有了硬件，本社虽然未来大作接踵推出，但拓展市场的爆发效应已然相当有限。真正有待发掘的便是那些游离观望的中间层用户，《MH4》和《真・女神转生Ⅳ》等一系列知名第三方作品的成败都足以对市场产生重要影响。根据任天堂的推测，凭借着波段式的大作攻势，本财年国内市场的硬件达到略胜去年的水准应该并非难事，毕竟《PM》和《MH》的双保险完全值得信赖。欧洲地区的经济危机风潮目前依然未见转机，大有一波未平一波又起之势，但是从英国地区4月份3DS凭借《路易的鬼屋2》和《火焰之纹章 觉醒》两大作顺利实现销量翻番的实例，足以证明真正有力的诚意作品完全能够极大推动市场成长。北美地区是任天堂能否最终达成软硬件销售目标的最不确定因素，按照该社的战略部署，3DS至少要在美国全年卖出700万台才有可能达标，也难怪社长岩田聡亲自出马主持大局。《口袋妖怪 X・Y》、《塞尔达传说 众神的三角力量2》和《立体动物之森》三款主力软件的市场号召力将左右市场进退。

任天堂已经处于一个企业发展的重要转折点，从Wii U的现状来看其先发制人的战略已告挫折，未来家用主机市场的竞争将超乎想象的激烈和漫长，需要持续性的海量资源投入才能确保不彻底出局，而携带游戏市场是目前任天堂惟一的稳定收益源，绝对不容有失。从市场战略角度，3DS本财年的战略目标必须圆满达成，如果实现的话任天堂的经营收益将回归正常的轨道，而一个半亿规模的庞大硬件平台是任何第三方都无法漠然置之的。

3DS热门作品限定版主机、周边精选



文 雷伊

最近任天堂似乎不是很走运，去年年底推出的新世代家用主机Wii U陷入困境，财报数字比较尴尬，就连销售数字不错的3DS也没有达到财年销售预期——尽管它无可厚非地已经是现阶段最热门的游戏主机。今年春季商战，由于《怪物猎人4》这款传统超大作的缺席，使得3DS平台看起来不那么具有激情，但是《路易的鬼屋2》、《朋友聚会 新生活》等作品依然显示出了极大的爆发力，尤其是后者，极有可能接下《立体动物之森》的接力棒，成为下一款销量超300万的热卖作品。与NDS不同的是，3DS的成功并没有借到异质游戏的力，换句话说就是，3DS能够取得今天这样的成功，依靠的是真正高品质的游戏作品。这次我们为大家介绍的，就是近期一些高品质的3DS游戏作品的限定版，当然，最新的3DS实用周边也是少不了的。

《朋友聚会 新生活》3DS LL主机同捆版

发售于2009年的NDS游戏《朋友聚会》是一匹不折不扣的黑马，当初谁也没有想到这样一款轻度社交游戏，能够以惊人的长卖之势成为后NDS时代最耀眼的游戏作品之一。三年后，任天堂将系列的第二款作品《朋友聚会 新生活》投放于3DS平台，而此时“朋友聚会”这四个字已经不再像三年那样是个默默无闻的名字，而已经是一块锃亮的金字招牌。因此，任天堂推出本作的3DS LL主机同捆版就成了顺理成章的事情。

三家硬件厂商中最晚推广数字下载游戏的任天堂，从去年夏季至今都在极力地向玩家推广数字下载这种获取游戏的方式，《朋友聚会 新生活》中所附带的游戏同样也是数字版，游戏已经内置于随机附赠的SD卡中，玩家无需上网下载，只需简单的步骤就可以迅速投入到游戏中去。同捆的3DS LL主机以白色为基调，在正面以浅绿色印有大大小小的“椭圆形”，凑近一看你才会发现，原来这些“椭圆形”其实是各种花色的对话框，相信这也是为了突出这是一款注重玩家间交流的游戏作品，只不过整体而言设计过于简单敷衍，从而使这款主机相比其他游戏的限定版主机来说少了几分美感。这款同捆版主机售价为22800日元，约合人民币1420元。



▲同捆版的外包装比较精致，采用绿色系和亮黄色搭配，包装的显眼位置也会提醒玩家游戏已经保存在了附赠的SD卡中，玩家只要一拆封就马上开玩。



◀主机正面就是各种对话框，仔细观察的话可以发现，对话框中的纹路是不一样的。

真·女神转生Ⅳ

作为日本老牌RPG系列，《真·女神转生》最近几年显得有些沉寂，上一部正统作品《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》已经是10年前的事情，而之前在NDS上推出的《真·女神转生 奇幻之旅》虽然品质卓越，但终究没有获得正室的名分。相反，《Persona》、《恶魔幸存者》等系列旁支，却由于相对来说更迎合当今玩家的趣味而曝光度甚高。于是这次《真·女神转生Ⅳ》这部正统续作能够破十年之冰登陆3DS平台，不管是开发商还是玩家们对此都颇为重视。同捆版主机自不待言，主题实用周边也是面面俱到。

3DS LL主机同捆版

游戏的3DS LL主机同捆版将于5月23日与普通版游戏同时推出，售价为25880日元（约合人民币1610元），而同捆版中所附带的游戏也是已经预先下载到SD卡中的数字版。同捆版中的3DS LL花色别具匠心，在主机的正面同时印有神与恶魔的剪影图，通常情况下玩家们看到的是恶魔的剪影图，但如果把主机180度翻转，看到的则是神的剪影图，设计得非常巧妙。正因为其超酷的外形，该限定版主机甫一开放预约，便宣告预定一空。



▶通常情况下我们看到的是恶魔，但如果翻转过来，看到的则是神，不知道这是不是也在暗喻，看待同一样事物如果角度不同结果也会大相径庭。

装饰贴纸

如果没有买到《真·女神转生Ⅳ》的限定主机，又不想让自己的爱机显得那么没有个性，那么由DezaEgg推出的这款主机装饰贴纸就可以满足你的需求。这套贴纸可以贴附于主机的正面、背面，就连翻开前盖后的内部也可以妥贴地粘贴到。更让人觉得惊艳的是这款贴纸的花色，做成了游戏中主角们身穿的制服图案，还真是别出心裁。值得注意的是，这款装饰贴纸将同时推出针对3DS LL和老款3DS两个版本的款式，售价均为2480日元（约合人民币155元），玩家可根据自己手持机型的情况来选择购买。



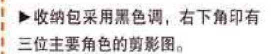


▲上下分别是3DS LL和3DS款的装饰贴纸，基本样式几乎是一样的。

周边套件

《真·女神转生Ⅳ》的这个周边套件由SEGA推出，售价为3444日元（约合人民币215元），虽然价格不便宜，不过其中包含的内容可是十分丰富。该周边套件中包括4样内容，分别为能够装下3DS LL主机的主题收纳包一个、能够收纳3张3DS游戏卡带的软质地卡带盒一个、游戏主题擦拭布一块，以及装饰用贴纸一套，目前装饰用贴纸的款式还没有详细公布。





▶收纳包采用黑色调，右下角印有三位主要角色的剪影图。



▲主题擦拭布的正反面图案。



▲▶和普通的塑料收纳盒不同，套件中的卡带收纳盒采用的是革制，并且该软质地收纳盒也可以放入套件中的3DS LL收纳包中。

FAMI通豪华版

EnterBrain推出了《真·女神转生Ⅳ》的FAMI通豪华版，按照惯例，它只能在其官方在线购物网站ebten上购买到。豪华版中的内容除了完整版游戏卡带一张之外，还包括由本作的画师土居政之绘制的主题挂布一块（图案目前尚未公布）、主题T恤一件、透明文件夹一套（共两个）、主题明信片一套（共6张）。这个豪华版售价为9690日元，约合人民币605元，我们不得不感叹现在日元汇率走低确实为我们买游戏省下了不少钱，只要约600元就能拿下内容如此丰富的豪华版。



▲宣传T恤上印有游戏中的东之帝国密卡多的LOGO，共有4种尺寸可供选择。





▲豪华版中的两款透明文件夹，设计非常用心。



▲6款明信片的正反面图案。

新·世界树迷宫 千年少女

又是一个来自于Atlus的知名RPG系列，不过和历久弥坚的《真·女神转生》不同的是，《世界树迷宫》可谓是Atlus力捧的新生代游戏系列，自从第一作在NDS平台推出之后就扎根于任系掌机，并以稳定的周期推出着新作，玩家群也是非常忠实固定。这款《千年少女》虽然没有推出主机同捆版，不过由于本身品牌号召力也不低，因此依然由第三方厂商推出了游戏的主题周边套件和豪华限定版，下面我们就一起来看一下。

周边套件

这个周边套件由知名周边大厂Hori推出，售价为2981日元，约合人民币185元。其中的物品包括游戏主题收纳包、3DS游戏卡带收纳盒、触控笔以及屏幕擦拭布。游戏的主题收纳包既能放下旧版3DS，也能装下3DS LL，此外收纳包内侧也设置了小口袋，能够装下随套件附带的触控笔。整个周边套件中的周边设计多以白绿为主色调制作，与游戏的主题颇为吻合。



▲主题收纳包，以白色为基调，用绿色勾勒出人物和游戏英文名。

▲触控笔在握笔处加了一层橡胶，因此使用起来不会那么吃力。



▲周边套件包装图。

▲屏幕擦拭布采用超细纤维制作，去污能力非常强。

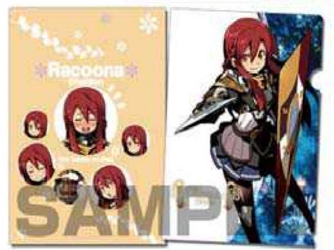


▲附赠的卡盒最多可以装下12张3DS/NDS游戏卡带。

FAMI通豪华版

和《真・女神转生Ⅳ》一样，Atlus本身并没有推出游戏的限定版，而是由EnterBrain推出了游戏的FAMI通豪华版。这个豪华限定版中除了完整版的游戏卡带一张之外，还包括了515×728mm大小的挂布一块，6个一套的游戏主题透明文件夹，以及游戏的主题迷你饭碗一个。该豪华限定版售价为9279日元，约合人民币580元。





▲迷你饭碗的内侧和底部都有游戏人物图案，而这些人物形象都是由原作画师日向悠二全新绘制。

▲豪华版中附赠的6个透明文件夹用图。

《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》3DS LL主机同捆版

《马里奥与路易RPG》是《马里奥》分支中口碑极佳的RPG系列，今年夏天，其最新作《睡梦大冒险》也将与广大3DS玩家见面。除了普通版之外，任天堂也将推出3DS LL主机同捆版，而其中所附带的游戏，也是预先下载到SD卡中的数字版本。今年是“《马里奥》系列”中的“男二号”路易诞生30周年，而这个同捆版套装也被命名为“3DS LL 路易30周年纪念套装”，特别用来纪念这个经久不衰的人气角色。套装中的3DS LL以白色为基调，在主机正面以绿色和浅绿色印有路易的剪影图。

▶同捆版将与普通版一起，于今年7月18日发售。

逆转裁判5

时间过得很快，《逆转裁判4》已经是6年前的事情，而如果说到采用成步堂作为主角的最后一部《逆转》正统作，则已经是9年前的《逆转裁判3》，因此这次的《逆转裁判5》重新起用系列玩家们最为熟悉的成步堂龙一作为主角，不管对于新老玩家来说，都是一件非常具有意义的事情。将于今年7月25日推出的《逆转5》，除了官方会小范围推出特别版之外，也会推出一些相关周边。

特别版

Capcom的官方在线商店eCapcom一共会推出游戏的三种特别版，其实三种特别版中包含的东西大同小异，无非就是在具体配置上做些加法减法，玩家可以根据自己的需要选择最适合自己的版本。最容最丰富的是“限定版”（LIMITED EDITION），售价9900日元（约合人民币615元），除了完整版的游戏卡带之外，该限定版中还包含了主角成步堂龙一的1/10大手办一个、成步堂风格的收纳包一个、装饰贴纸一套，以及eCapcom限定先行特典可替换式封面一套三种。“手办版”（FIGURE EDITION）售价为8990日元（约合人民币560元），相




▲成步堂龙一的手办为真实比例1/10大小，由实力派手办制作者千值练制作，和《逆转检查官2》限定版中的御剑手办是相同的风格。

比限定版内容方面少了收纳包，可替换式封面从限定版的一套三种改为了三种随机选择其一。“扩张版”（EXTENDED EDITION）售价为7590日元（约合人民币472元），除了游戏之外包含了成步堂风格收纳包以及装饰贴纸一套，而可替换式封面也是随机三选一。



▶收纳包也采用了成步堂风格的设计，以蓝色为基调。

3DS LL装饰贴纸

同样由Capcom带来的3DS LL主机用装饰贴纸，售价为714日元，约合人民币45元。这套贴纸只设计了贴在翻盖正面的部分，而没有做到里外全方位装饰与保护，多少有些遗憾。贴纸以深蓝色为主色调，图案与上面提到的主机收纳包是一样的。





▲除了图案外，上面还印有很多成步堂龙一的代表台词。

3DS LL主机收纳包

这款收纳包由Capcom官方推出，售价1575日元，约合人民币100元。收纳包的整体造型采用了小清新设计，看上去略Q。收纳包的正面印有成步堂经典的“我有异议”剪影图案，背面印的则是本作中的吉祥物。





▲收纳包的外观，采用白色设计虽然美观，但也有不够耐脏的可能性。



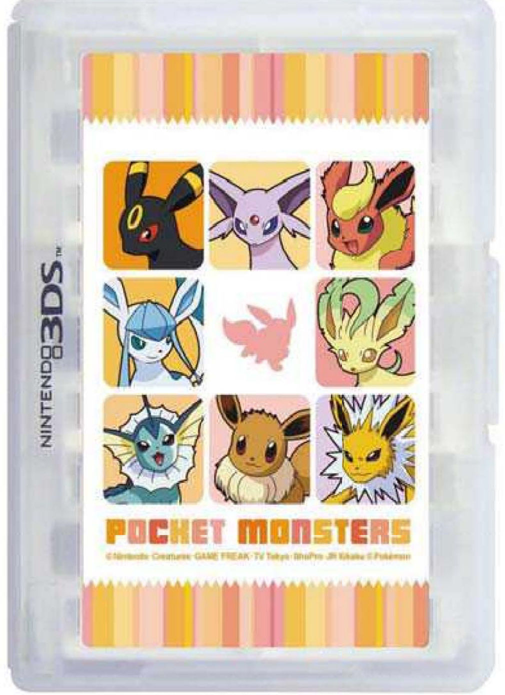
▶收纳包里层为蓝色，里面还专门设置了3个可用来存放3DS/NDS卡带的插槽。

《口袋妖怪》之伊布系列周边

从去年年底到今年年中，日本知名周边大厂Hori推出了一系列以“《口袋妖怪》系列”中的人气精灵伊布为主题的实用周边，不仅涉及到收纳包，同时也包括了装饰贴纸、卡盒等。

卡盒

这里为大家介绍两款由Hori推出的伊布系列的卡盒，其中黄色基调的是去年年底推出的，而白色基调的则预计将于今年7月份发售。卡盒中可以收纳24张NDS/3DS游戏卡带，售价为1280日元，约合人民币80元。



▲去年年底推出的黄色基调卡盒。



▲将于今年7月份推出的另一种款式。



保护贴纸套装

这款贴纸套装推出已经有一段时间了，只能用于老款3DS。套装中的内容除了包含贴于主机正面、底部、内侧的装饰用贴纸之外，还附赠了上下液晶屏的屏幕保护贴，考虑得非常周全。该套装售价为1663日元，约合人民币105元。



▲装饰贴纸以黄色为基调，制作精良，我们可以发现，就算是按键周围的位置也非常贴合。

主机保护盖

伊布主题的主机保护盖分为两种款式，分别对应老款3DS和3DS LL，售价方面3DS LL版为1481日元（约合人民币92元），而3DS版则要便宜100日元。保护盖采用TPU材质制作，能够保护主机不受污渍、划痕等的侵袭，而且本身采用了百搭的半透明设计，不管安装在哪种颜色的主机上都会非常漂亮。



▲3DS款。

硬壳收纳包

伊布的硬壳收纳包主要分为两种款式，去年年底推出的老款3DS专用版本为黄色基调，而预计今年7月底发售的款式则既可以用于老款3DS也对应体形较大的3DS LL。硬壳收纳包采用EVA材质，能够帮助玩家的爱机抵御冲击。



▲黄色基调的去年年底就推出了，可惜只对应老款的3DS。



▲白色基调的款式设计得中规中矩，不过能够对应两种机型使其更加实用。



▲3DS LL款，其实基本图案和3DS款是一样的，只不过是角色所在的位置不同。



文 半夏

其它	朋友聚会 新生活			
ETC	トモダチコレクション　新生活			
	Nintendo	2013年4月18日	日版	1人
	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

《朋友聚会》是任天堂旗下一款休闲育成类游戏，在游戏中有一个漂浮的小岛，将家人、朋友、憧憬的偶像等等制作成Mii形象后，他们就会生活在小岛上，种种有趣的故事也就此展开。

来创造一个Mii吧！



Mii角色是这款游戏的主体，如何制作一个充满个性的Mii角色成了游戏开始的第一步。选择制作Mii角色后可以选择“はじめから作る”从头开始制作一个Mii；也可以选择“写真から作る”在大致确定Mii形象后，拍摄自己或者其他人的照片，系统会根据照片制作出一个Mii角色，然后对该角色进行调整使其和照片更加相像；还可以选择“MIIスタジオから连れてくる”，将已经保存在3DS内置游戏软件“Miiスタジオ”中的Mii角色直接搬运过来。在制作Mii形象时，先观察角色原型的发型和面部特征，这两项决定了Mii和原型的相似度，所有的面部特征都可以进行微调，包括放大或者缩小、调整距离和角度、改变颜色等等。男性角色加粗眉毛、调整眉毛角度可以显得更有英气；女性角色可以选择带眼影的眼睛和涂口红的嘴型，这样会使Mii更具女性特征；小孩角色的眼睛一般都很大，而且五官位置比较靠下；年长的老人脸上会有一些皱纹，头发也大多花白；外国角色的肤色和发色最具特色，另外他们说话时的语调也可以调整成很奇特的样子。

角色的性格

Mii的性格共分为4大类16小种，根据玩家对角色行动、语言等不同程度的设定而决定，具体选择影响如下：

柔和系（ナゴミ）

第一印象：平稳

特征：有自己的步调，纯真敏感，比较直接，善于把握他人心理变化，对所有人都很温柔。

柔软型（ふわふわ型）

绝对治愈的类型，喜怒形于色很容易就被人看懂。



温婉型（ほんわか型）

担心他人的类型，把和大家的关系放在第一位，不会怀疑别人，容易被骗。



笑眯眯型（にこにこ型）

总是笑眯眯的类型，而且能让他人和他在一起时也很开心，实际上做事非常认真。



温吞型（まったり型）

总是慢吞吞的类型，按照自己的步调生活，但是担心的事情比较多。



活力系（ノリ系）

第一印象：充满活力

特征：重视直觉和气势，有点吵闹，非常乐观，容易燃起来也容易冷静下来。

闪亮型（キラキラ型）

大家的偶像，永远充满活力，充满干劲，被大家憧憬也是十分辛苦啊。



乐观型（ワイワイ型）

不管什么事都很开心的类型，和陌生人关系也能迅速变得很好，能用乐观的心态面对不幸的事情。



行动型（ガンガン型）

非常有活力的类型，想到的事情一定要做到，一旦决定要做某件事就绝不会被他人阻止。



燃型（メラメラ型）

会突然变得热血的类型，如果觉得开心就会让周围人都卷入到快乐中来，多少有点强硬派。



冷静系（クール系）

第一印象：酷

特征：自治的，充满理性，很少说话，想的东西非常深

忍耐型（もじもじ型）

非常能忍耐的类型，把他人看得比自己重要，尽量避免争端，但是一旦发生争吵也有可能一发不可收拾。



沉默型（し－ん型）

尽可能抑制自己的类型，想法从不在表情上表现出来，也不会到处宣扬，但是具有很坚韧的内心。



认真型（きっちり型）

做任何事情都很认真的类型。虽然是非常成熟的类型，遇到想说的事情也一定会说清楚，但是几乎不会破坏守则。



专注型（じっくり型）

心情不会表现出来的类型，擅长思考事情，专注于某件事就一定会得出结果。



理智系（ドライ系）

第一印象： 自信家

特征： 注重形式，讨厌失败，没耐性，直截了当，拘泥于成果

努力型（テキパキ型）

非常努力的类型，目标越高越有干劲儿，会向着目标不断努力。



干脆型（サバサバ型）

喜欢自己一个人行动，不会到处宣扬吵闹，但是内在的力量让人不能小视。



领导型（バリバリ型）

非常严厉的领导型人物，一旦决定就会全力以赴，会对理想和现实之间的差距感到烦恼。



果断型（バッサリ型）

一直行走在自己道路上的人，不管他人说什么都不会在意，任何时候都尽快行动，是个了不起的家伙。







给前作的Mii角色搬家

玩过NDS版《朋友聚会》的玩家可以将自己精心制作的Mii角色搬运到本作中来，在开始游戏时系统会询问是否需要搬运，如果那时错过也可以在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”，就会跳转到任天堂e商店下载页面，注意3DS必须连接到互联网，之后可以下载搬运角色专用工具“トモダチコレクション 新生活 Mii引越しソフト”。将NDS版《朋友聚会》正版软件插在机器内，然后在3DS主菜单选择进入该软件，就可以选择其中最多100名Mii角色，为其建立特殊存档，之后将3DS版游戏插回机器，在市役所选择“オプション”→“前作から住人の引越し”就可以读取特殊存档，选择将喜欢的Mii角色搬过来了。注意搬过来的角色并不会保存彼此之间的关系、好感度、经验、服装等数据，完全相当于一个新建的Mii角色。

小岛设施指引



1.公寓（マンション）：初期开放。
2.市役所：初期开放。
3.食品店（たべもの屋さん）：初期开放。
4.服装店（服屋さん）：岛上有1个以上居民，解决居民烦恼5次以上开放。
5.帽子店（ぼうし屋さん）：岛上有2个以上居民，解决居民烦恼10次以上开放。
6.室内装潢店（インテリア屋さん）：拥有20000以上金钱时开放。
7.音乐堂：有Mii角色学会唱歌之后开放。
8.Mii新闻（Miiニュース）：岛上有男女居民各3人以上总数超过7人时开放。
9.排行榜揭示板（ランキング掲示板）：岛上有5个以上居民，解决居民烦恼15次以上开放。
10.相性测试馆（相性テスターDX）：岛上有男女居民各2人以上，解决居民烦恼30次以上开放。
11.当铺（质屋さん）：得到5个以上宝物之后开放。
12.照相馆（写真馆）：岛上居民共10人以上，解决居民烦恼50次以上开放。
13.住宅地：有Mii角色结婚后开放。
14.喷泉（惠みのふんすい）：和Mii对话过后开放。
15.输入洋品店：成功邂逅到其他玩家，或者成功接受到无意识通信的商品后开放。
16.空地（空き地）：通过邂逅通信遇到的旅人来到岛上的时候开放。
17.游乐场（游园地）：有Mii角色告白之后开放。
18.咖啡厅（喫茶店）：有Mii角色告白之后开放。
19.公园：有Mii角色告白之后开放。
20.海滩（浜边）：初期开放。
21.码头（波止场）：开始邂逅通信，设定好本地特产后开放。

公寓、住宅地——尽情观察Mii角色吧！



所有的Mii角色初期都会生活在公寓里，结婚之后会搬到住宅地居住，但是也会偶尔回到公寓。在公寓外面能够看到Mii角色的状态：窗口有一团黑影表示角色正在遭遇麻烦，需要玩家帮助；窗口有绿色小人表示角色想要一起玩游戏；窗口有笑脸标志表示角色对交友问题有困扰，需要玩家指点；窗口有一颗红心表示角色正面临恋爱烦恼，玩家可以促成或者阻碍其告白或求婚；窗口有怨灵标志表示角色受了巨大打击，受到打击的角色没有满足度，只有失落槽，可以送礼物降低其失落槽，当失落槽完全清空后角色恢复正常；窗口有一个小房子的表示角色在住宅地。在住宅地的角色有烦恼时玩家可以选择“呼び出す”将他叫回公寓解决问题。点击最下方蓝色的大门，能够进入管理人室，在这里可以调整Mii角色房间位置，还可以查看Mii角色性格分布。点击公寓顶端大门，能够进入天台，可以看到在天台活动的角色，还能发起“あなたに聞きたい”活动，将角色们召集到房顶，问他们一些问题，加深对角色的了解。

Mii的房间

进入Mii角色房间后菜单选项说明如下：

1.满足度：相当于经验槽，帮助角色解决烦恼、赠送礼物给他们都能使经验条增长，当经验槽积满时就会升级，升级可以选择赠送礼物给角色。

2.角色当前的食物喜好：从上到下是由喜欢到讨厌，中间喜欢的物品会随着玩家赠送的食物不同而发生名次变化，送给角色最喜欢的食物就能使满足度大幅



上升。

3.满腹度：给Mii角色食物后会增加其满腹度，如果满了就不会再接受食物。

4.角色关系：显示角色当前恋人/配偶和亲友的名称。

5.赠送过的道具：角色升级后可以赠送道具给他们，他们在房间中会使用该道具，最多只能赠送8个，超出8个就要替换之前的一个。

6.切换：按L/R键就会切换显示角色当前人际交状况名单。

7.编辑：进入后可以更改Mii角色的名字、昵称、生日、外貌、声音等基本信息，也能设定他人是否可以复制该角色。

8.赠送礼物：可以在这里选择送给角色衣服、食品、道具等礼物。

9.换装：可以在这里为角色更换持有的服装。

10.室内装潢：可以在这里更换房间内部装潢。

11.语言：可以在这里更改角色不同情况下会说的句子。

12.唱歌：学会唱歌的Mii角色才有这个选项，点击之后会直接进入音乐馆，能够听他唱歌，也可以为他编辑歌曲。

13.角色：可以点击角色查看他肚子、头脑里分别有什么，也可以把角色提起来放到其他位置，快速划过角色可以让他转身，向上划可以让他跳起来，向下划能让他坐下。

14.对话泡：点击之后可以和角色对话或者倾听角色烦恼和要求。

15.返回：点击之后会退出角色房间。

Mii的烦恼

Mii角色有各种各样的烦恼，帮助他们解决烦恼就能增加他们的满意度，下表列出了一些基本烦恼和解决方法供大家参考。

烦恼	解决方式
お腹が空いた、○○が食べたい	给他们食物，有要求时注意提供相应种类食物
○○が饮みたい	给他们饮料
新しい服が欲しい、○○な服が欲しい	给他们服装，有要求时注意提供相应种类服装
新しいインテリアが欲しい	给他们室内装潢，有要求时注意提供相应种类室内装潢
新しいぼうしが欲しい	给他们帽子，有要求时注意提供相应种类帽子
お风吕に入りたい	给他们“お风吕セット”
くしゃみが出そうで出ない	控制羽毛在角色鼻子附近反复划动帮助他们打喷嚏
お腹の调子が悪い	给他们“胃药”
风邪をひいた	给他们“风邪药”
写真を撮りたい、使い舍てカメラが欲しい	给他们“使い舍てカメラ”
变颜を练习したので见て	选择“见てあげる”
モノマネを见て	选择“闻いてあげる”
お腹の中を见てほしい、お头の中を见てほしい	选择“见てあげる”，并点击查看角色肚子、头
すごく大事なものを失くした	选择“协力する”，之后从别的有烦恼的Mii那里拿回遗失物品
言叶を教えて	教Mii不同时刻可以说的短语
询问玩家各种问题	可以自由选择
今どうしても○○円必要なんです	选择“何とかする”给他们金钱
屋上に呼び出された	选择“行ってみたら”
发の毛を染めてみたい	给他们“毛染めスプレ-”
○○と旅行に行きたい	给他们“旅行卷”
自分と○○の仲をどう思うか?	询问自己和某个角色的相性，如果想撮合可以选相性バッチリ！说不好可以选“普通かな”，不想让他们亲近可以选“合わないかも”
○○と友达になりたい	想和某个角色成为朋友，如果想撮合可以选“绍介する”并介绍对方感兴趣的话题，如果不想他们成为朋友可以选“今はほっとく”
友达とケンカした	和其他角色打架，可以选择撮合，如果是很大的争吵可能需要其他角色撮合，如果暂时没能复合，过一段时间也能平复
告白したい、○○が自分を好きみたい	想要告白，可以阻止也可以帮助他选择告白方式
プロポ-ズしたい	想要求婚，可以阻止也可以帮助他选择求婚方式，在求婚过程中要在对方想到角色的时刻点击下屏
子供がいたらと想像する	结婚后的角色想要小孩，选择“いいね”可以迎接新生命，选择まだ早い就暂时不会有小孩出生
もう○○と别れたい	恋爱或者结婚后向玩家询问是否要分手，可以选择促成其分手或者让他们维持现状
お腹/头の中を见る	看他们肚子或者头脑里有些什么

迷你游戏

Mii角色会邀请玩家进行一些迷你游戏，游戏取胜后能够从大中小三个箱子中选择一个，三个箱子都随机装有不同种类宝物，如果没有取胜则会获得纸巾或者卷纸。游戏主要包括以下几种：

シルエットクイズ：看影子猜物品，要仔细观察影子轮廓并得出结论。

Wシルエットクイズ：看影子猜物品，不过是两件物品叠合起来的影子，要仔细分辨，可以先确定一个物品，再猜另一个是什么。

モザイククイズ：看马赛克猜物品，主要从颜色辨认，前两问比较好猜，最后一问有一定难度。

絵あわせ：翻纸牌找配对游戏，选择后攻比较有利，能够先看对手翻出的纸牌并记忆下来，另外在自己回合无法确认配对时不给对手更多的信息也是策略之一。

キャッチ：接住Mii扔下来的物品，Mii很狡猾，会分散玩家注意力，甚至还会给物品装上橡皮筋再拉回来，小心不要被骗。

トントン相扑：快速点击下屏幕，将对手的小人推倒或推出界就能取胜。

トランプ：抽鬼牌，先抽中一对儿的人赢，在选择对手纸牌时能够看到Mii的表情变化，不过参考价值不大，对手回合时也需要将自己手下一张牌抽出来一点，是给对手错误的暗示，还是反其道而行之将正确的纸牌摆出来都取决于玩家选择。

超アップクイズ：根据某个物体放大的样子推测是什么物体，比较难猜，还是主要从颜色去分辨。

共通点クイズ：列举两个Mii形象的共通点，由玩家判断真伪，熟悉岛内Mii角色的话就不成问题。

获得的宝物除了贩卖外没有实际用途，可以尽情在当铺（质屋さん）贩卖，以下是箱子可获得宝物一览：

箱子	可能有的宝物
小箱子	アンモナイトの化石、ヨ-ヨ-、ビ-玉、箸置き、首轮、四つ叶のクロ-バ-、こま、レシ-ト、木のスプ-ン、ガラス细工、金のイヤリング、洗濯バサミ、铃、ICチップ、黑板消し、方位磁石、サイコロ、折鹤、怀中时计、爪切り、口红、アヒルのおもちゃ、その边の石ころ、マグカップ、王将、松ぼっくり、ヘチマスポンジ、コルクのふた、ねりけし、婚约指轮、たわし、ネジ、ダイヤモンド、どんぐり、麻雀牌、サンゴのかけら、银のブレスレット
中箱子	双眼镜、おしぼり、プラスチックのトロフィ-、蛇口、齿ブラシ、クマのぬいぐるみ、ダンベル、バラ、カ-ネ-ション、だるま落とし、しゃもじ、ブ-ブ-クッション、ゲ-ムボ-イ、ガラスの靴、香水、虫眼镜、スノ-ド-ム、砂时计、水铁炮、ブリキのおもちゃ、纸おむつ、贝壳、何かの键、くさいくつ下、クリスタル、ゲ-ム&ウオッチ、蚊取り线香、ルビ-のペンダント、金の延べ棒、万年笔、真珠
大箱子	高そうなツボ、チュ-リップ、ト-テムポ-ル、おまる、ホテルのアメニテイ、やかん、招き猫、花束、ブラウン管テレビ、たこ焼き器、はにわ、ミラ-ボ-ル、マトリョ-シカ、タヌキの置物、ランドセル、バ-チャルボ-イ、ファミコン、バスケットボ-ル、键盘ハ-モニカ、风铃、木彫りの熊、つづら、だるま、なわとび、ロボット、盆栽、ス-パ-スコ-プ

Mii的梦

Mii角色睡着时有时身边会有写着梦字的泡泡，点击就能观察他的梦境，梦境大多稀奇古怪，有的梦境没有尽头不断重复，有的梦境玩家能够操控。梦境结束之后会在角色身边出现一样道具，大多和梦境内容有关，使用催眠道具使角色做梦时不会得到道具。在角色睡着时还可以用画笔进行涂鸦。

梦境和道具一览

梦	道具
赤い糸	赤い糸
うそだよ	ほら贝
海坊主	浮き轮
落とし穴	マンホ-ルのふた
镜	あやつり人形
隐れ家	ハムスタ-セット
かくれんぼ	ダウジングロッド
贵族	くるくる发のカツラ
巨人	防犯カメラ
仪式	随机
くしゃみ	风邪药
结婚	随机
昆布	ちゃんこ锅
工事现场	ペンキ

梦	道具
サラサラヘア-	くし
ソ-ラ-	ソ-ラ-パネル
テ-ブル	随机
ドア	ドアノブ
どこかで见た岛	DSカ-ド
ドライブ	お守り
20XX年	杖
忍者	忍者セット
へんしん	战队もののヒロインの服
帽子	麦わら帽子
棒人间	マッチ
マッスル	荣养ドリンク
ヤドカリ	エスカルゴ
落下	风船
リュック	ガイコツのキ-ホルダ-

市役所——办公的地点

在这里可以为小岛添加新的居民，也能查看居民之间的关系。“こどもの记录”中能够查看岛中出生的小孩离开岛屿之后的记录。アルバム收录了所有得到过的物品照片，可以随时观看。联机通信时选择“送る・もらう”，可以和其他玩家交换Mii角色。“QRコ-ド”能够读取QR码之后生成Mii形象。

服装店、帽子店、食品店、室内装潢店——购物的天堂

这几家商店内贩卖的物品每天都会有更新，凡是买过的物品，今后可以随时购买，所以推荐每天都来把新品购买一份。要注意在市役所调整游戏内时间达到快速推进游戏的目的时，商店内商品不会更新。

音乐堂——展歌喉的圣地

Mii角色升级后可以教给他们一种类型的歌曲，在音乐堂会同一种类歌曲的角色可以组成乐队，当然角色也可以单独登台演唱。歌曲的歌词玩家可以自由编辑，搞笑或帅气可以一手掌控。

相性测试馆——仇人还是情人？

根据Mii角色登录的出生日期，在这里可以查看不同Mii角色的相性，以及未来一周的相性关系预报，可以根据预报对Mii的行为作出指引。相性很差的Mii角色只要有玩家的帮助也能成为朋友或者交往，因此不用太过在意，合理利用相性预报，大胆撮合想要撮合的角色吧。

排行榜揭示板——今天谁是第一？

在排行榜可以查看角色之间种种有趣的排名，排行榜榜单出现需要满足一定条件，具体如下：

排行榜	出现条件
绝好调（Mii角色运势排名）	岛上有居民10人以上，解决居民烦恼15个以上
モテ男（受欢迎男性角色排名）	有男性角色被告白
モテ女（受欢迎女性角色排名）	有女性角色被告白
友达相性（相性测试馆朋友测试排名）	在相性馆检测过10组以上朋友相性
恋爱相性（相性测试馆恋爱测试排名）	在相性馆检测过10组以上恋爱相性
人气（谁最受欢迎，朋友最多排名）	岛上有居民10人以上，解决居民烦恼40个以上
お気に入り（玩家对谁最宠爱排名）	解决居民烦恼90个以上
旅人（来到岛屿的旅人中谁去过的岛屿最多排名）	有10人以上的旅人来到岛上
住みごこち（邂逅过的岛屿中哪个岛屿住起来最舒服）	进行过10次以上邂逅通信
お金がかかる人（玩家给哪个角色花钱最多排名）	对某个角色送礼价值超过100000日元

照相馆——留下美好的回忆

在照相馆可以拍摄双人的カップル照片、拍摄多人的グループ照片，以及居民全员照片，选择之后可以自由设定角色的姿势、服装、背景以及拍照所站的位置，拍摄过程中还可以设定角色表情，精心设计之后能够达成种种有趣的效果。拍摄的照片都保存在3DS的记忆卡中，在3DS相册里可以自由观看，退出游戏之后可以把卡拿出来将照片保存在电脑里。另外游戏过程中可以随时按X键截取上屏画面，Y键截取下屏画面。

海滩、游乐场、公园、咖啡厅、喷泉——Mii日常活动地点

Mii角色有时会在这几个地方活动，进入后可以观察他们的行为，但是不能做出干涉。另外这几个地方也有许多特殊活动，具体如下表：

活动名称	地点	时间	活动内容
多数决	沙滩	任意时间	玩家可以提出两个提案，由Mii角色全体投票选择
マジックショ－	游乐场	10：00～11：00	观看并参与Mii角色表演魔术
トモダチクエスト	游乐场	14：30～16：30	游玩复古游戏，击败BOSS的话能够得到宝物，每日只能进行1次
夜市	游乐场	17：00～21：00	出售福袋，售价5000日元，里面有可能有很贵重的物品，也有可能都很便宜
フラインクディスク	公园	8：00～9：00	和Mii角色玩飞盘接抛游戏
昼市	公园	11：30～14：00	出售一件半价的服装，不限购买件数
カメラマン	公园	16：00～17：00	有专业摄像人员为玩家拍照，要注意3DS会发出拍照的声音
男子会	咖啡厅	不定	每日一次男性角色们会在这里聊天
女子会	咖啡厅	不定	每日一次女性角色们会在这里聊天
なぐさめ会	咖啡厅	不定	每日一次角色们会在这里聊天
募金	喷泉	任意时间	每日一次可以进行募捐获得金钱
朝市	喷泉	6：30～11：30	出售一份半价的食物，不限购买个数
しりとり大会	喷泉	18：00～19：00	Mii角色会在这里玩结尾词游戏

Mii新闻——每日重大事件速报

每天Mii新闻都会在早上7点和晚上7点进行两次播报，介绍岛上一些稀奇古怪的事件，并会随机采访街头的Mii角色。除了常规播报外，岛上有大事发生时还会追加突发报道，例如某个设施的开放、解决Mii角色烦恼达一定次数等等。

固定新闻一栏

发生条件	备注
新设施开放	只要有新设施开放必然有新闻自动出现
岛内居民达10人	居民会开Party庆祝
岛内居民达20人	住宅会扩建
岛内居民达30人	居民会开Party庆祝
岛内居民达45人	住宅会扩建
岛内居民达50人	居民会开Party庆祝
解决Mii烦恼数量达20个	屋顶上可以开展“あなたに聞きたい”活动
解决Mii烦恼数量达25个	沙滩边可以进行“多数决”活动
解决Mii烦恼数量达40个	排行榜揭示板出现“人気ランキング”排名
解决Mii烦恼数量达90个	排行榜揭示板出现“お気に入りランキング”排名
解决Mii烦恼数量达100个	Mii会赠送给玩家感谢状
解决Mii烦恼数量达200个	Mii会赠送给玩家感谢状
解决Mii烦恼数量达400个	Mii会赠送给玩家感谢状
解决Mii烦恼数量达700个	Mii会赠送给玩家感谢状
解决Mii烦恼数量达1000个	Mii会赠送给玩家感谢状
会唱歌的Mii角色达7人	音乐堂可以进行组队唱歌
小孩出生了	写真馆可以拍摄小孩的照片了
给Mii角色食物超过1000次	能得到宝物“金のスプーン”

实用物品详解

帮助Mii角色解决烦恼后，他们就会送给玩家一个实用品，实用品共17种。除了“大人スプレ－”只能送给小孩Mii角色外，其他的都可以送给任意Mii角色，赠送之后可以增加经验，处于失落状态的角色可以恢复心情，有的实用品赠送之后有特殊作用，具体如下：

图标	实用品	说明
	胃肠药	能够调理Mii角色肠胃，在他们肚子痛时送给他们
	ARカメラ	提前准备好3DS附送的“?”AR卡片，送给Mii之后可以使用这张卡片拍摄AR照片
	大人スプレ－	送给小孩角色后他就会暂时变成大人，体验短暂的成人生活
	お风呂セット	送给Mii角色后他就会在澡堂泡澡
	オルゴ－ル	送给Mii角色后他就会聆听八音盒音乐
	风邪药	能够治愈感冒的Mii角色，在他们感冒时送给他们
	毛染めスプレ－	送给Mii角色后能够改变他们的发色
	催眠术セット	送给Mii角色后能够让他们进入一个梦境，不能获得梦境奖励的物品
	スライドパズル	送给Mii角色后可以和他们一起拼图，享受拼图的乐趣
	扇风机	送给Mii角色后能够让他们感受到一丝清凉，电扇共有3种风速可以选择
	使い舍てカメラ	送给Mii角色后可以选择让他们拍摄一张艺术照或者岛内居民照
	フライパン	送给Mii角色后会得到他们制作的一道料理
	ブランコ	送给Mii角色后可以和他们一起荡秋千
	万华镜	送给Mii角色后可以和他们一起观看万花筒，倾斜3DS能够改变万花筒图案
	ミシン	送给Mii角色后会得到他们制作的一件衣服
	モビ－ル	送给Mii角色后可以吹气让挂饰转动
	旅行券	送给Mii角色后他们会和关系较好的其他角色一起出国旅行，在旅行过程中可以帮他们拍摄纪念照片，回来之后会送给玩家当地特产，处于失落状态的Mii进行旅行能够大幅回复心情。

关于小孩

已经结婚的Mii角色询问过玩家对于小孩的看法后，如果支持他们生小孩，不久孩子就会出生，需要进行一些小游戏照顾小孩，包括摇晃、逗他笑等等。小孩平安成长之后可以选择“旅に出す”或者“マンションで一人で暮らし”，选择前者小孩就会离开小岛成为旅人，到通过邂逅通信遇到的其他玩家的小岛，在空地支起帐篷和当地居民交流，并通过无意识通信给玩家写信，讲述在旅途中遇到的趣事，而选择后者则会搬入小岛公寓，成为自家小岛的居民。另外孩子的外貌、声音、性格都遗传自父母，这一点十分有趣。

マギ はじまりの迷宮

MAGI The labyrinth of magic

《魔笛MAGI》是于日刊《周刊少年SUNDAY》上连载的人气漫画，作者是大高忍，于去年10月动画化，如今动画第一季已经放映结束。而本作是一款由动画改编的ARPG，讲述主人公阿拉丁与在旅途中结识的伙伴们一同攻略迷宫的故事。

文 huanyuezhi

动作角色扮演·动漫	魔笛 初始的迷宫		
A·RPG	マギ はじまりの迷宮		
	NBGI	2013年2月21日	日版	1人
	5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本操作

按键	功能
X	重攻击
Y	轻攻击
A	防御
B	翻滚
L	视角矫正
R	锁定目标
十字键	视角移动
START/SELECT	呼出菜单

触摸按键	功能
蓝色方块	开门/开宝箱/打开机关/标记检查点/场景移动/回复法阵使用
红色方块	绝技
角色头像	更换场上角色
快捷HP/MP回复	利用Rufu进行HP/MP回复

连携攻击

连携攻击的发动可以提高迷宫攻略后的评价，具体发动方法是在触摸屏上按住当前角色的头像并向想要发动连携攻击的角色头像上划动，连携攻击的攻击力是普通攻击的2倍。





角色一览

角色	HP	MP	物理		魔法		回复量		解放条件
			攻	防	攻	防	HP	MP	
阿拉丁（アラジン）	101	101	5	5	20	20	1	1	初期可选
阿里巴巴（アリババ）	151	30	15	10	10	10	1	1	初期可选
摩尔迦娜（モルジアナ）	208	10	25	20	1	1	1	1	故事模式第二章击破モルジアナ＆ジャミル
贾米尔（ジャミル）	104	21	16	8	5	5	4	1	故事模式第二章击破モルジアナ＆ジャミル
哥尔达斯（ゴルタス）	525	10	20	18	1	1	5	1	故事模式第二章击破モルジアナ＆ジャミル
扎伊娜芙（ザイナブ）	419	43	36	28	20	15	12	10	故事模式第三章击破ザイナブ＆ハッサン
哈桑（ハッサン）	525	32	41	30	18	12	14	8	故事模式第二章击破ザイナブ＆ハッサン
辛巴德（シンドバッド）	1050	218	104	61	41	29	33	24	故事模式第四章第一次击破シンドバッド
卡西姆（カシム）	824	51	45	32	28	18	20	12	故事模式通关
裘达尔（ジュダル）	1236	515	40	14	38	33	10	60	故事模式通关

Rufu（ルフ）

Rufu可以在迷宫中通过宝箱、敌人掉落收集，在故事模式和并行模式过关时也有奖励，还可以通过MAGI的奇迹模式在现实场景中获得。

Rufu的使用方法：

1.在迷宫攻略中当作道具使用。

2.强化角色的数值。

3.收集到一定数目时会有额外的数值加成。

角色数值上升的实际效果（数值增加1）

数值	Rufu的颜色	必要个数
HP	白	10
MP	水	10
攻击力	青	10
防御力	紫	10
魔法攻击力	黑	10
魔法防御力	黄	10
HP回复力	赤	10
MP回复力	绿	10
随机	银	1
全数值	金	1



当作道具使用的实际效果

Rufu的颜色	效果
白	回复10%的HP
水	回复10%的MP
青	60秒之内攻击力上升10%
紫	60秒之内防御力上升10%
黑	60秒之内魔法攻击力上升10%
黄	60秒之内魔法防御力上升10%
赤	60秒之内HP回复量变为2倍
绿	60秒之内MP回复量变为2倍
银	HP、MP全部回复
金	全部角色全回复

收集一定数目的加成效果

Rufu的颜色	效果	提升效果				
		100个	200个	300个	400个	500个
白	HP UP	1%	2%	3%	4%	5%
水	MP UP	1%	2%	3%	4%	5%
青	攻击力UP	1%	2%	3%	4%	5%
紫	防御力UP	1%	2%	3%	4%	5%
黑	魔法攻击力UP	1%	2%	3%	4%	5%
黄	魔法防御力UP	1%	2%	3%	4%	5%
赤	HP回复量UP	1%	2%	3%	4%	5%
绿	MP回复量UP	1%	2%	3%	4%	5%

模式介绍

游戏包含故事模式和并行模式两个主要模式。除此之外，游戏中还包含邂逅通信、图鉴、MAGI的奇迹等小模式，其中MAGI的奇迹是利用摄像头对场景进行捕捉，通过色彩的分析而得到不同Rufu的模式，代价是消耗10个琥珀色的Rufu。

故事模式

故事模式的进程遵循着原作的剧情，通过剧情的推进，玩家将会在不同的场景和迷宫中探索并与原作中的敌人们相遇，其中不乏实力超强的BOSS级敌人。整个故事模式的流程比较简单，没有什么分支，按照剧情推进就即可。随着剧情的发展，主人公们还会习得不同的绝技，各种绝技的对敌效果和代价均不同，在对付强力的BOSS时需要玩家灵活切换角色与绝技，方能使战斗效率提升。

并行模式

并行模式是以探索迷宫为主，玩家可以在迷宫中收集Rufu并提升角色们的实力，选择不同组合的角色参与迷宫攻略还会触发并行故事。

并行模式共有5个迷宫，故事模式中每个章节都会解锁一个迷宫，难度依次增加，并行模式的迷宫中每5层会进行一次BOSS战。



并行模式最后的评级与检查点收集数、宝箱收集数、杀敌数、连携攻击数、最大连击数有关，评级分为S、A、B、C，评级越高，过关后的附加奖励越多。

并行模式迷宫一览

LV	难易度	层数	开放条件
1	简单	5	故事模式第一章击破砂漠ヒヤシンス
2	简单	10	故事模式第二章击破ジャミル＆モルジアナ
3	困难	15	故事模式第三章击破ザイナブ＆ハッサン
4	困难	20	故事模式第四章击破阁心
5	十分困难	25	故事模式通关

并行模式故事迷宫

并行模式中选择特定的几名角色进行攻略时就会触发并行模式故事迷宫，并行模式故事迷宫开始前会有特别的对话供玩家收集。

并行模式故事迷宫一览

参与角色	难易度	层数
阿拉丁+摩尔迦娜（アラジン+モルジアナ）	简单	5
阿拉丁+辛巴德（アラジン+シンドバッド）	简单	5
阿拉丁+裘达尔（アラジン+ジュダル）	困难	5
阿里巴巴+辛巴德（アリババ+シンドバッド）	简单	5
阿里巴巴+摩尔迦娜（アリババ+モルジアナ）	简单	5
阿里巴巴+卡西姆（アリババ+カシム）	困难	5
阿里巴巴+裘达尔（アリババ+ジュダル）	困难	5
摩尔迦娜+辛巴德（モルジアナ+シンドバッド）	简单	5
摩尔迦娜+哥尔达斯（モルジアナ+ゴルタス）	简单	5
摩尔迦娜+哥尔达斯+贾米尔（モルジアナ+ゴルタス+ジャミル）	困难	5
辛巴德（シンドバッド）	简单	5
辛巴德+裘达尔（シンドバッド+ジュダル）	困难	5
扎伊娜芙+哈桑（ザイナブ+ハッサン）	简单	5
扎伊娜芙+哈桑+卡西姆（ザイナブ+ハッサン+カジム）	困难	5
卡西姆+裘达尔（カジム+ジュダル）	困难	5

各角色使用简介

攻击基本操作

攻击类型	按键
轻攻击	Y
重攻击	X
翻滚后攻击	B+X/Y
绝技	触屏

阿拉丁（アラジン）

轻攻击：法杖魔法攻击，使用时消耗MP，对于MP防御力较弱的敌人杀伤力很强。

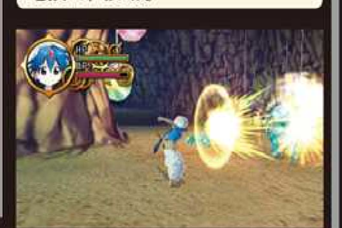
重攻击：法杖物理攻击，攻击范围较小，由于阿拉丁本身物理攻击数值很低，所以此招基本没有什么用处。

翻滚后攻击：法杖连续魔法攻击，威力十分大，且攻击频率快，可对大多数敌人造成致命打击，应熟练运用。

绝技1：ウ-ゴくん。召唤出强大的魔神巨人乌戈并操纵其移动，无攻击指令，碰撞到敌人便产生攻击判定，若被敌人攻击到则会强制解除，发动该技能期间MP缓缓消耗。

绝技2：灼热の双掌。正前方发出强力火焰魔法攻击，判定距离不是很远，但威力巨大，可以把敌人都吸引到前方再使用此绝技。

阿拉丁是一个魔法能力较强的角色，不适合进行近距离肉搏，在战斗中应尽量拉开与敌人之间的距离并用魔法攻击逐一击破。对于一些物理防御力较高的角色，应切换阿拉丁来进行牵制，必要时可以使用绝技1来救场。



阿里巴巴（アリババ）

轻攻击：短刀物理攻击，攻击速率较快，可以对大多数敌人在近距离进行牵制。

重攻击：短刀回旋斩物理攻击，攻击速率较慢，威力较大，可以在三下轻攻击之后接上，对敌人造成致命的打击。

翻滚后攻击：短刀突刺，威力较大，但硬直也很长，不适合在近距离经常使用。

绝技1：王宫剑舞。物理系攻击，可以对近距离目标造成较大伤害，推荐锁定目标后再发动该技能，以免打偏。

绝技2：アモンの剑。帅气的魔装化技能，把手中的短刀魔装化为阿蒙之剑进行物理攻击，威力大幅提升，发动该技能期间MP缓缓消耗。

绝技2.5：炎の壁。在发动アモンの剑后可以发动该技能，效果为正前方的物理和火焰魔法攻击，威力较大，消耗MP。

绝技3：アモンの宝剑。更加强大的魔装化，攻击还附加了魔法效果，威力进一步提升，但MP消耗也更快。

绝技3.5：炎の壁。和发动アモンの剑后的炎の壁相比，该炎之壁的判定范围更长，威力更大。

阿里巴巴是一位全能型角色，普通攻击为物理系，攻击力较高，可以近距离牵制敌人。绝技又包含着火焰魔法攻击，但是消耗较大，而且阿里巴巴的魔法攻击力本身不是很高，所以魔装化后的魔法攻击的威力也不是很大。推荐经常使用王宫剑舞和魔装化后的物理攻击，杀敌效率很高。



摩尔迦娜（モルジアナ）

轻攻击：物理拳击，可以三连，威力较弱。

重攻击：物理踢击，可以三连，威力较强。

翻滚后攻击：前冲踢，物理攻击，可以造成敌人短时间硬直。

绝技1：ファナリスの咆哮。范围眩晕攻击，周边的敌人全部进入短时间眩晕状态，有冷却时间。

绝技2：炎翼铁锁火属性。魔法攻击，判定距离较长，为前方一条直线，消耗很多MP。

摩尔迦娜是一名十分敏捷的角色，她的物理攻击和魔法攻击都不突出，魔法防御力很低，但移动速度很快，且具有十分有用的眩晕绝技，可以在关键时刻用来救场。她的速度也可以轻松从敌人群中脱出。

贾米尔（ジャミル）

轻攻击：连续剑突。最多可进行3连，威力一般。

重攻击：回旋斩，最多可2连，威力一般。

翻滚后攻击：突进剑击，威力一般。

绝技1：连续突击前方的物理攻击，威力一般。

贾米尔和原作中一样能力很差，各种攻击的威力都一般。



哥尔达斯（ゴルタス）

轻攻击：挥刀攻击，最多2连，行动缓慢。

重攻击：挑斩，威力较大。

翻滚后攻击：铁山靠，威力一般。

绝技1：浑身的一击。前方强力斩击攻击，有冷却时间。

哥尔达斯行动缓慢，为本游戏中速度最慢的角色，而在物理攻击方面也没有太突出的表现，所以该角色并不太容易上手。



辛巴德（シンドバッド）

轻攻击：近距离掌击，最多可以4连。

重攻击：前方双掌重击，威力较大，可将敌人击倒。

翻滚后攻击：前突掌击，威力一般。

绝技1：掌底波。威力巨大的地震攻击，判定范围是以辛巴德为圆心的一个大圆，十分广，消耗部分MP。

辛巴德该名角色的能力比较平均且物理攻击力很高，强力的绝技和重攻击可以使其从敌人的包围中轻松突围，是物理输出的首选。



裘达尔（ジュダル）

轻攻击：连续魔法球攻击，威力十分强劲。

重攻击：法杖回旋物理攻击，威力一般。

翻滚后攻击：法杖魔法球重击，威力十分强劲。

绝技1：雷魔法召唤出巨大的雷球对前方进行攻击，威力巨大。

绝技2：冰魔法召唤尖冰如下雨般对前方进行攻击，威力巨大。



裘达尔是一名绝对的魔法系角色，魔法攻击力堪称本作最强，简简单单的轻攻击就可以应付大多数魔防不是很高的敌人，强大的绝技更是可以秒杀敌人。裘达尔的移动是漂浮在空中的，这对于战局的把握也有相当大的优势。

卡西姆（カシム）

轻攻击：斩击攻击，可4连，威力较大。

重攻击：前方魔法攻击，威力较大。

翻滚后攻击：前方回旋突进，威力较大。

绝技1：黑缚雾刀召唤出巨大的黑雾团进行魔法攻击，威力一般。

卡西姆是一个偏向物理攻击的角色，魔法能力较差，所以绝技的威力不高，但普通攻击的威力十分强劲。另外卡西姆的敏捷度较差，不利于在战斗中占据主导，可用来补刀。



哈桑（ハッサン）

轻攻击：斩击，可3连，威力一般。

重攻击：黄液腐蚀攻击，魔法系攻击，消耗部分MP，威力一般。

翻滚后攻击：拳击，威力一般。

绝技1：黄侵雾刀小范围黄液爆破攻击，魔法系攻击，威力一般，消耗部分MP且需冷却时间。

哈桑的攻击方式和卡西姆比较相似。同样有着不错的物理输出，但是行动不是很敏捷且魔法攻击较弱。



扎伊芙娜（ザイナブ）

轻攻击：回旋斩，可3连，威力不错且攻击频率较快。

重攻击：纵向回旋斩，威力较大。

翻滚后攻击：前踢攻击，威力一般。

绝技1：赤幻雾刀召唤出2个本体的分身进行同步攻击，消耗部分MP且需要冷却时间。

扎伊芙娜是一名比较好用的角色，高频率的普通攻击和可以召唤分身的绝技都十分抢眼，在战斗中往往可以占据主导地位。

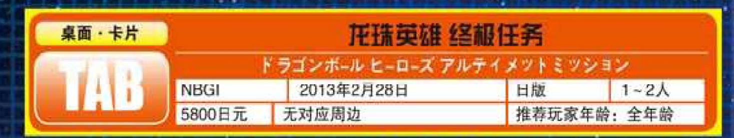




《龙珠英雄》原是NBGI推出的卡片对战街机，自第一弹大受好评后便不断推出续作，剧情还更新到最新的剧场版《神和神》。而3DS上的本作则是完全移植街机版的游戏。而且在保留街机上的特色系统为前提还新增了故事模式，故事剧情从Z的赛亚人篇到GT的贝比篇，还能和街机联动，卡片数量多达971张，绘制非常精美，游戏也非常耐玩。要说缺点的话，就是那NDS般的画面，还有作为3DS游戏居然没3D。

DRAGON BALL HEROES
ドラゴンボールヒーローズ

文 A9VG 银牙白虎圣兽



桌面·卡片 TAB	龙珠英雄 终极任务		
	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション		
NBGI	2013年2月28日	日版	1~2人
5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

主要模式



进入游戏主界面后会出现模式选择画面，分别为上方的“故事模式”、“街机模式”和下方的“对战”、“卡片”、“探测器”。下文会陆续详细介绍。

主角选择

主角有5类，分别是男赛亚人、女赛亚人、那美克星人、魔人、弗利萨族。而每个种族都分别有3种属性，开始只是英雄属性，8级后才能转精英属性，12级后才能转狂战士属性，下面是各种族的特性。

男赛亚人
サイヤ人（おとこ）

全能力平均成长，通过神龙愿望能变超级赛亚人，究极神龙愿望能变超2。

女赛亚人
サイヤ人（おんな）

初期成长率低，到90级后成长率超猛，通过神龙愿望能变超级赛亚人，不能变超2。

魔人
魔人

HP成长率高，可以使用弱体化攻击对敌人造成更高伤害。

弗利萨族
フリ−ザ−族

力量成长率高，可以使用特殊攻击夺取对手的战斗力。

那美克星族
ナメック星人

防御成长率高，该族还擅长治疗同伴。

辅助机器人（ヒーローロボ）



辅助机器人对战斗有着极大的影响，辅助机器人的能力会根据装备的芯片而发生不同的变化，芯片分为攻击、辅助、防御等3种类型，而发动条件则根据芯片的性能来决定，芯片可以通过战斗后获得和用神龙愿望获得，辅助机器人开始只能获得3块芯片，后面的要用究极神龙来解锁。

故事模式（ストーリー）

进入故事模式后就是选择篇章了，但开始时只能选择“赛亚人篇”，完成了赛亚人篇才能开放下一篇章，以此类推。故事的时间线分别是：赛亚人篇→那美克星篇→弗利萨篇→人造人篇→沙鲁篇→天下一武道会篇→巴比迪篇→魔人布欧篇→GT篇→？篇。

在剧情进行过程中，会出现商店和训练场，商店只有4样东西买，分别是战斗后经验值增加30、战斗开始时HP上升500、战斗开始时英雄能量+1、探测器LVUP（最高3级）。而训练场就是转轮盘，轮盘中分别有小UP（元气20）、中UP（元气30）、大UP（元气50）、究极UP（元气100），转轮有3次机会，3次获得的元气会叠加，当3次连续转中同一个的话元气获得量×2，而3次连续转中究极UP的话则元气获得量×5，获得的元气会化成悟空的元气玉，点击下屏“元气玉”能进入元气玉模式，而通过邂逅通信同样也能获得元气，在该模式中按X键就能在下一场战斗中让悟空使用元气玉，给予对手的伤害就看你获得多少元气了。



至于最后的“？篇”则是更高难度的挑战，进入后只有两条路线，上面的是正常的战斗，但难度不是之前的故事能比拟的，胜利一场才会解锁下一场；而下面的是要通过扫描二维码才会解锁。值得一提的是，有些BOSS战胜利后会出现更高难度的战斗，虽然其中的BOSS一样，但能力会上升。

有关剧场版



剧场版是当正常路线玩到一定程度后才会解锁，要解锁下一篇章的话完成剧场版并不是必要的，正篇路线才是最主要的，剧场版可玩可不玩。下面是各篇的相关剧场版：

原名	篇章	包含剧场版
サイヤ人编	赛亚人篇	地球超级大决战
ナメック星编	那美克星篇	超级赛亚人孙悟空
フリ-ザ编	弗利萨篇	最强VS最强、巴达克之章、一百亿能量战士
人造人间编	人造人篇	绝望的反击、极限之战！三大超级赛亚人
セル编	沙鲁篇	赛亚人灭绝计划、热战烈战超激战、银河最强战士
天下一武道会编	天下一武道会篇	击倒超战士！胜利是属于我的
バビディ编	巴比迪篇	无
魔人ブウ编	魔人布欧篇	龙拳爆发！舍我其谁、复活的融合！悟空和贝吉塔
GT编	GT篇	无
？？	？篇	无

街机模式（アーケード）

完成故事模式的相应篇章才能在该模式选择，该模式下没有固定出击的卡片，玩家可以自由组合，哪个篇章有龙珠都会直接显示出来，进入篇章后就会开始选择战斗而不像故事模式那样有剧情选



择，虽然战斗流程和故事模式大同小异，但难度却比故事模式要高很多，拼按键时敌人经常会出现连续3次或以上Perfect。

对战模式

对战模式分为面联对战和邂逅通信对战两种，在开始前玩家先选择自己的卡片组合，然后再选择一张送给对手的卡片，如果你厚道的话就选张稍强的卡吧，但你想坑人的就选张垃圾卡吧。

卡片模式（カード）

卡片模式分为队伍编集和卡片鉴赏，队伍编集就是编集自己的队伍，方便在战斗中选择，玩家总共可以编集20支队伍。卡片鉴赏就是查看已获得的卡片，按X能查看卡片的能力，卡片系列分为第1～9弹和GM1～4弹，这样也可以知道哪些系列的卡片还没获得，方便日后刷卡。

探测器模式（スカウター）

探测器模式又分为战斗力测试和QR码扫描两类，战斗力测试就是利用3DS的摄像头对着自己或者他人进行摄影，从而在下屏获得战斗力，这个战斗力测试很奇葩，你面无表情地照相的话获得的战斗力会很低，而当你露出面目狰狞的表情时再照就会是赛亚人级别的战斗力，之后会出现贝吉塔大猩猩和你战斗，大猩猩非常厉害，拼按键没有95%以上的成功率就别想战胜它，不过就算赢不了也会得到很厉害的卡片。



另一个功能为QR码扫描，用于扫描日刊杂志上登出的QR二维码，从而获得其中超强卡片等内容，目前来看网上流传的只有游戏发售前公布的、能获得六张卡片的二维码，其余的都是追加战斗的，而剧场版《神和神》公映的那天也能现场免费获得二维码，内容是和破坏神对战，而获得机上新加的战斗中，只要胜利了就会有一小段时间给你用3DS扫描二维码，也就是说你得在胜利前一刻准备好3DS。

关于龙珠

龙珠分为普通龙珠和究极龙珠，在故事模式和街机模式都能获得，普通龙珠在GT篇前都能获得，究极龙珠只能在GT篇中获得。获得龙珠能得到能力加成，但如果拼按键时输掉的话就会被敌人夺走，当然下回合赢回来就能重新夺回龙珠，究极龙珠在攻击时会出现转盘，转盘同样有小、中、大、究极，对应着不同的攻击力加成。

龙珠种类	愿望	效果
普通龙珠	经验值アップ	经验值上升300
	友情パワ-アップ	一起战斗的战士们友情度上升
	必杀技を觉える	获得更强力的必杀技
	アバタ-チエンジ	转换主角，转换后LV变回1
	神龙メダルがほしい	获得神龙硬币
	アビリティをおぼえる	获得变身能力
究极龙珠	经验值アップ	经验值上升500
	友情超パワ-アップ	一起战斗的战士们友情度上升
	アビリティをおぼえる	男赛亚人能变超2
	アバタ-クラスアップ	主角升级
	ロボパ-ツがほしい	获得强力芯片
	パ-ツスロットをふやす	增加辅助机器人的芯片槽

关于战斗

战斗开始前要先选择5张卡片（故事模式会有固定出击卡片），选择好卡片后进入战斗画面，其中下屏用于控制卡片的战斗区域，最下面的蓝色区域为回复区域，能回复卡片的气力和提升英雄能量点，但战斗力为0。中间橙色区域为战斗区域，消耗气力1，最上方红色的同样是战斗区域，但消耗的气力为3，战斗力提升得更高。当战斗力比对方高时我方便会先发动攻击，相反就是后攻，发动攻击后就是和对方拼按键的时候，攻击方胜利的话会给予防御方伤害，英雄点足够时能发动必杀技，如果卡片全部是统一属性还能发动强力的连续攻击（注意巨大BOSS不能发动连续攻击），按到Perfect还能增加攻击力。当防御方按键成功的话所受到的伤害会减少，还能封锁对方的必杀技发动，按到Perfect更是把伤害降到最低。卡片的各种特殊能力也是在战斗中发动的，而一些变身和融合技能需要第二回合开始才能使用，变身大成功后全气力回复且攻击力+2000，融合同样，但融合不用像变身那样上下划屏。变超3则要到第三回合之后才可以。

追击：第一回合攻击完后会有一定几率发动追击，发动时会要求玩家在下屏中左右滑动。

关于单位技：单位技分为辅助型和攻击型两种，发动条件在卡片中有说明，辅助型消耗的英雄点较少，而攻击型的需要消耗10点英雄点，但伤害值是巨大的。

目标锁定系统：部分卡片的特殊能力，发动的前提条件是在能发动必杀技的情况下攻击才能出现锁定系统，其效果各不相同，但大部分都只能用一回合，只有“恶魔の一击”是每回合都可以发动。

超气弹攻击：有此技能的卡片在一定回合后会进入电光火石模式，进入后所有卡片移动到回复区域增加超气弹的能量，然后投向对手，此时又是拼气力毁屏幕时间，5秒结束后胜利的话能给予对方极大的伤害，如果对方不死我方战斗力将会掉到最低，此时起码要派一张卡移向攻击区域来防御对方的攻击才行。



超气弹攻击	说明	冷却
とびっきりの超气弹	3回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，之后的攻击伤害2倍	1回使用
防御无视の超气弹	3回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，对方防御-1000	1回使用
力量全开の超气弹	3回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，我方攻击+3000	1回使用
必杀の超气弹	4回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，之后的攻击伤害4倍	1回使用
破坏の超气弹	3回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，破坏敌人3个英雄点	1回使用
战慄の超气弹	4回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害，敌人气力超下降	1回使用
超气弹	2回合后我方攻击完使用，给予敌人巨大伤害	1回使用

爆发模式：拥有此技能的卡片，拼按键成功后就会发动此模式，在屏幕中左右滑动，成功后会给予对手超强力的一击。

战场任务：每场战斗都有对应的战场任务，达成后能获得额外的分数，分数能兑换成钱，但来来去去也就那几种：不进入回复区域胜利，不气绝胜利，不让对手发动必杀技，始终先攻，战斗力始终在5000以上，我方全部角色使用过必杀技，拼按键Perfect了结对手，4回合内胜利

卡片收集



在战斗中无论输赢都能获得卡片，当收集到一定数量时会出现卡片重复，这就说明，当游戏玩到后期时就只有刷刷刷了，非完美主义者可以无视，而完美主义者要完美的话游戏时间起码要100小时以上。

角色卡片属性介绍



HR	ヒ-ロ-タイプ	英雄	打击和气弹两种攻击都能使用，攻防平均
EL	エリ-トタイプ	精英	开始气力高，专长气弹攻击，容易让对手气绝
BS	バ-サ-カ-タイプ	狂战士	专长打击，攻击力高



时空传送

有部分卡片是能在战场上传送大型角色出来给予对手攻击（背景画着巨大怪物的卡片），发动条件除了卡片显示要求的回合数外还要主角卡片在场才能发动。



友好度

一起战斗的战士们在战斗后都会获得友好度，友好度的获得量可以根据辅助机器人的芯片效果（有友好度效果）叠加，友好度升级会增加主角卡片的能力，此外有些还会增加必杀技。正义的龙珠战士的卡片普遍为10级，而敌人卡片最多只有5级，几个融合的也是。

神龙硬币

向神龙许愿时有一个愿望是获得一枚神龙硬币，这个硬币收集得越多对战斗越有利。

硬币数	效果
10	战斗时体力+1000
25	战斗时体力+2000
50	战斗时体力+3000
75	战斗时体力+4000
99	战斗时体力+5000
150	战斗时体力+5000，拼按键Perfect几率小幅提升
200	战斗时体力+5000，拼按键Perfect几率中幅提升
250	战斗时体力+5000，拼按键Perfect几率大幅提升

任务心得

卡片的配合是本作的最大魅力，根据玩家的不同喜好可以搭配出不同的组合，在这里我只说说任务心得给大家做个参考。

サポートエリアを使わずに胜つとウルトラクリア：不进入回复区域胜利。不进入蓝色的回复区域获得胜利就行。

1度も「きぜつ」せにずかればウルトラクリア：不气绝胜利，只要不让对手发动就行。

敌の必杀技を受けずに胜てばウルトラクリア：不让对手发动必杀技，同样只要不让对手发动就行。

せんこうを取り续ければウルトラクリア：始终先攻。这个可以说是最难完成的，派出的卡片中起码有融合的，在没有扫描QR码获得两张超3融合卡的情况下建议选择可以融合成超级悟吉塔的卡，因为融合后气力全回复，而融合成超3悟吉塔后是每回合都能回复气力，所以尽可能在网上找到这个QR码。其余的建议选择第二回合能变超级赛亚人的角色（如果主角够强的可以选主角），选择第三回合变超3的悟空，最后一张选超3特兰克斯，两个赛亚人变身主要是用来回复气力，超3特兰克斯在第二回合放超气弹，辅助机器人芯片选第二回合伤害1400的攻击型芯片。第一回合把主角和两个准备融合的往上推，这样战斗力就能过5000，这时候要确保对方的战斗力是5000，如果超过5000就重开游戏，第二回合融合和变身（确保变身能达到大成功），全部卡片一起推上，尽可能在第二回合把对手消灭。

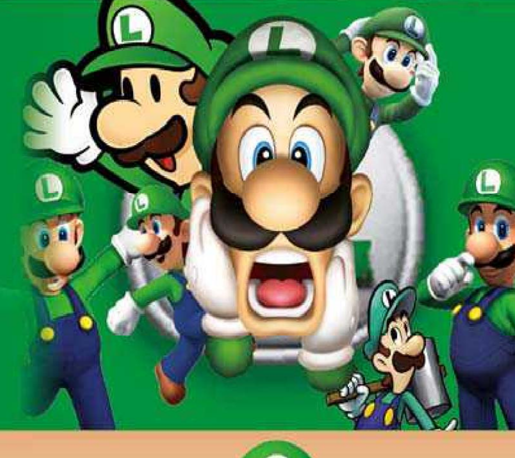
作战决定时、战斗力5000以上を出し续けて胜てばウルトラクリア：战斗力始终在5000以上。开始上3张卡，剩下两张进入回复区域，第二回合上面的3张卡留下一张，剩下两张回去回复区域，原先在回复区域的卡往攻击区域推去，第三回合一起上，争取在三回合内胜利

チ-ム全员が必杀技を发动して胜つとウルトラクリア：我方全部角色使用过必杀技。基本第二回合就能全部发动，如果队中有需要消耗8点英雄点的卡的话只能再等一回合了，或者战斗开始前用两个加英雄点的胶囊。

チャ-ジインパ-フェクドでKOすればウルトラクリア：拼按键Perfect了结对手。在对手剩下最后一击的血量时玩家按键按出Perfect就行，这是很考验神经反应。

4ラウンド以内にKOすればウルトラクリア：四回合内胜利，没什么难度可言。





配角的骄傲——路易之年说路易





文 胧月



姓名：路易(Luigi/ルイージ)
国籍：意大利籍美国人
年龄：约26岁
职业：水管工
特征：绿色装扮、弯曲胡须、标记L的绿帽子
专长：出色的跳跃能力
性格：内向、冷静、低调、胆小，不太理会外界事物，讨厌麻烦
配音：Charles Martinet

路易是马里奥的弟弟，看上去更高也更瘦。同时，路易也是马里奥游戏系列的第二主角。在许多情境下，路易与他的哥哥一起战斗。然而，在他的生命历程之中，路易一直处在马里奥的阴影之下，从而发展出了胆小与英勇并存的性格。路易初次登场于《马里奥兄弟》。最开始，路易仅仅是由马里奥改变颜色而来，在外形上与马里奥没有区别，仅仅是为了适应"第二玩家"这一选项而被创造。随着"《超级马里奥兄弟》系列"逐渐放弃了双人游戏的设计，路易直到《超级马里奥64》之中才又重新获得了独特的身分标识与性格。

路易随着宫本茂开发《马里奥兄弟》而诞生。在马里奥的职业被确定为水管工之后。由于被街机游戏《Joust》之中的双人合作与竞争这一游戏机制所吸引，宫本茂希望在自己制作的游戏之中融合进类似的机制。宫本茂对于《Joust》的回答就是第二玩家角色路易，马里奥的绿版同胞弟弟。在游戏之中，马里奥与路易也有一种微妙的合作与竞争并行的关系。众所周知，马里奥的名字来源于Mario Segale，而路易的名字则基于任天堂美国总部附近的热门披萨店的品牌，即Mario & Luigi's。由于将双人玩法作为卖点之一，任天堂与发行公司雅达利等很快将路易这一角色公之于众，并且作为广告形象登场。继1983年诞生以来，路易这一角色一直不断发展。最早在游戏机制上与马里奥的区别出现在《超级马里奥兄弟 失落的关卡》之中。尽管一直以来，路易只是作为马里奥形象的复制出现，出于节省成本等原因，路易在游戏之中的体型与外貌与马里奥一模一样，不过就设定而言，路易要比马里奥高且瘦，而且两人的胡须外形也有所区分，路易的胡须是直的，而马里奥的胡须则是弯的。在1992年发售的《超级马里奥赛车》之中，路易的人物设定终于被首次以动画形象表现了出来。虽然之前在美版《超级马里奥兄弟2》之中路易的形象与马里奥也有所区分，不过由于这款作品是由梦工厂改编制作，一般并不将这一作品算作正统之列。如此前所说的那样，路易在后《超级马里奥64》时代开始拥有了属于自己的性格特征，最早这种性格表现在《纸片马里奥》与《路易的鬼屋》之中。其后，这两个自成系列的游戏与《马里奥与路易RPG》一起对于路易的性格



特征进行了补充。

2013年，由于路易之年的缘故，路易成为了任天堂玩家关注的焦点，而任天堂也并没有使“路易之年”这一称号流于表面，而是发售了若干与之相关的主题游戏，DLC与限定主机等周边产品以纪念路易诞生30周年。

不过，尽管路易今日形象丰满、风光无限，其背后却是顶着人气之星马里奥的压力艰难成长的历史。自诞生以来，路易几乎只是在多人游戏之中担当第二玩家角色，因此人气也大不如身为第一主角的马里奥，更加悲惨的是，出现比他还要晚的耀西与瓦里奥都已经拥有了属于自己的游戏之时，路易还在默默耕耘。SFC末期至N64时期，马里奥独霸天下的机会增多，路易的存在感日益薄弱，所以有了《任天堂明星大乱斗》之中“永远的二番手”这种略带讽刺意味的称号。之后路易的人气开始稳步攀升，黛西的复出与瓦路易这一新角色的出现使得路易的亲友团逐渐庞大，《纸片马里奥》等游戏的倾情演出令玩家开始对于这一角色抱有亲切的同情，而路易专属游戏《路易的鬼屋》的推出更是让路易人气爆棚。不但马里奥退居二线，成为了被拯救的对象，这款游戏也是NGC的首款游戏，正式打破了任氏主机由马里奥护驾的惯例。当然，NGC日后的悲剧就不是本文的关注重点了。此时，路易已经摆脱了二番手的命运，在《任天堂明星大乱斗DX》之中的称号也变成了“绿色人气者”。饶是如此，恐怕路易也未能想到这并不是自己游戏事业的顶峰，还有路易之年的幸运在前方等待着他。

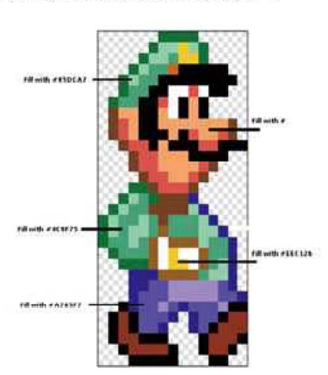
身为玩家，我们难免将自己的情感移情至游戏人物之上，就像《无敌破坏王》之中猜想游戏反派的生活究竟如何，时值路易之年，也不禁想要回顾这一人物的成长历史。虽然我们知道路易忽然大热的根本原因在于面临两大游戏平台的产品供应问题，任天堂的人气之星马里奥实在无暇参战更多游戏，即使参战也恐怕会引起玩家的审美疲劳，但是路易这一人物本身的可爱也确实是原因之一。我们往往看到某一品牌的主要人物总是一个完美无缺，另一个则有所瑕疵，正如米老鼠与唐老鸭，又如巴斯光年与胡迪。幼年时我们会喜欢那个英雄人物，总觉得他才是我们将要效仿的对象，而长大之后却发现自己实际上只是一个缺点满满的普通人，也就对于另一角色感到更多亲切。30年之后，我们重新发现路易，是不是也是同样的道理呢？

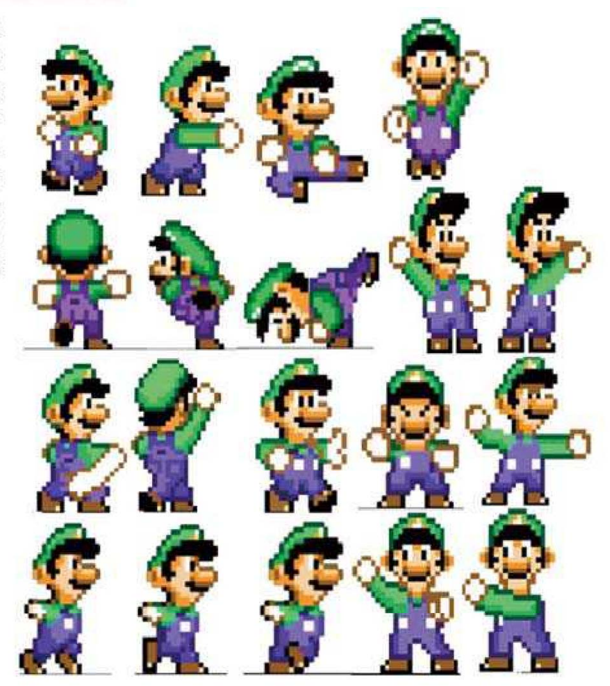
成长历史

（出场作品简要回顾）

初次登场：《马里奥兄弟》

路易首次登场的游戏。游戏之中，路易仅仅是马里奥的简单复制，无论外形抑或操控方式与能力。路易与马里奥作为水管工的形象也是在这一作品之中被确定下来，他们在下水管道之中与库巴等邪恶势力进行顽强斗争。尽管一般认为此时的路易性格特征还并未确定，但是在Atari 2600版本的《马里奥兄弟》的商业宣传表演之中，路易已经展现了他胆小的一面。不知这是否是路易现今性格的来源之一。





与马里奥进行区分：《超级马里奥兄弟》系列

在《超级马里奥兄弟 失落的关卡》之中，路易首次能够跳条件更高、更远，且阻力更小。他不再是第二玩家角色，而是作为可选角色出现。这奠定了路易之后的能力表现的基础。在《超级马里奥兄弟2》之中，路易是四个可选角色之一，虽然跳跃能力是最为出众的，但是力量却仅强于碧奇公主，排名第三。而在《超级马里奥世界》的GBA版本之中，路易同样在能力上与马里奥有所区别。

尽管路易并没有出现在《超级马里奥64》里，但是他出现在了重制作品《超级马里奥64DS》之中。在这一游戏之中，路易的能力延续了下来，并且得到了一定发展。它讲述了水管工路易、马里奥与瓦里奥被强占了碧奇公主城堡的库巴绑架的故事。耀西救出了马里奥，而马里奥则救出了路易。游戏之中的一些星星只有路易才能够获得，而在游戏过程之中收集到的路易帽这种道具则能够帮助玩家更容易实现这一目标。路易帽可以模仿路易的外表与能力，甚至连声音都惟妙惟肖。每一关卡路易被救出之后就能够获得一顶路易帽。

在这一作品之中，路易的速度要略逊于马里奥，但是游戏的指导手册却声称他有着最为强大的能力。路易与耀西的跳跃能力一样强大，但是攻击力却要弱于马里奥与瓦里奥。如果路易使出向后空翻的能力，他就能在空中转动。同时，由于体重很轻，他还能够在水上行走片刻。路易从能力之花之中获得的能力是隐身，与马里奥在原版游戏之中戴上隐形帽的效果一样。这一能力使得他能够躲避敌人，并且穿过特定的墙壁。因此，路易也是惟一能够从Chief Chilly手中救出瓦里奥的人，因为他需要使用该能力来穿过镜子才能实现这一目的。与路易有关的所有迷你游戏都是扑克与casino类型，他会发牌，并且改变了装扮，身着深色背心与白色衬衫，当然，领带的颜色是绿色。

之后的“《超级马里奥兄弟》系列”游戏之中，由于取消了双人游戏的模式，路易也相应变成了需要解锁才能使用的人物。路易与马里奥的能力区分在这一时期变得更加明显。原因大概在于，若非如此，解锁人物的设计本身就会失去意义。一般说来，因为路易的操作手感较滑，因此难度相对较高。通关《新·超级马里奥兄弟》之后，玩家将能够获得路易的使用密码（L+R+A），不过玩家事实上在这之前就能够选择路易



进行游戏。路易将会报出他的姓名以显示密码正确。路易的能力与马里奥没有区别。同时，路易在游戏的多人模式“马里奥 vs. 路易”之中出现，他将在其中为了争夺大星星与马里奥战斗。路易还出现在一些迷你游戏之中，如Whack-a-Monty与卡片游戏。

《超级马里奥3D大陆》之中只是运用了同样的把戏，通关之后将解锁里关，而里关第一世界完成之后就能够使用路易进行游戏。路易的能力也与前述相同，只是不能使用作弊道具P翼与无敌树叶，也可以说变相满足了追求难度的玩家的需求。

在《新·超级马里奥兄弟2》之中，路易最初能够作为第二玩家角色在多人模式进行游戏。为了与黄金马里奥区别，路易的黄金花形态是银币。在第六世界击败库巴之后，在游戏开始时按下L+R就能够在单人模式之中使用路易。但是在Coin Rush模式下不能够使用。不过路易在《新·超级马里奥兄弟U》之中只有在多人模式下才能使用。而为了迎接路易之年的到来，即将推出的DLC“新超级路易U”将是属于路易的独占内容。在这款DLC之中，路易继续他的游戏风格，即跳得高、跳得远、停得慢。

《超级马里奥 银河》则采取了另外一种方式来表现路易，除了与其他作品一样将路易设计为可解锁人物之外，路易还作为NPC出现。在《超级马里奥 银河》之中，库巴强占碧奇公主的城堡的时候，路易与蘑菇家族的成员都在那里。之后，逃脱的蘑菇失散在了宇宙之中，而路易则被囚禁在鬼之银河之中。马里奥到达那里时将会救出路易。被救之后路易会在三个不同的银河之中帮助马里奥收集星星。但其实每次他都会失败，而马里奥则需要一次又一次地救他。

在玩家收集了全部120颗力量之星并且打败库巴之后，玩家必须使用路易收集其后的120颗力量之星。路易能够跑得更快，但是加速较慢，阻力很小，也就是说让他停下来也是非常困难的事情。他跳得更高更远，在水下的氧气减少也会更快。另外在赛跑时，宇宙路易比宇宙马里奥要更快，且更智能。

如果玩家使用路易进行全程游戏，马里奥就会不见，取而代之的是两个路易。可操控的路易要矮一些，脑袋形状也与NPC路易有所区别。NPC路易会把玩家称作是“我”而不是“哥哥”。

在《超级马里奥 银河2》中，路易的能力与前代作品几乎相同。在一些关卡的开始之处，玩家会看到路易等在那里，走过去盘问的话，路易会询问马里奥是否能代替马里奥收集力量之星，答应他的要求的话就会更换路易进行游戏。如果以路易通过某一关卡将会解锁能够帮助玩家的鬼。通关之后，玩家将可以任意切换马里奥与路易进行游戏。这款游戏之中，路易很高兴地说，“嘿，哥哥，我近来一直在这里探索宇宙！”或者这也可以看作路易性格的展现，他为能够参与冒险而感到兴奋不已。



性格逐渐形成：《马里奥与路易RPG》系列，《纸片马里奥》系列



我们都知道“《马里奥》系列”在RPG这一游戏类型上的探索主要有几个阶段，即与SE合作的《超级马里奥RPG》、任天堂自主完成的《纸片马里奥》与《马里奥与路易RPG》。RPG这一形式的主要特点即是剧情的丰富，由任天堂来操刀也一样如此。（尽管任天堂的剧情多以幼齿搞笑迎合北美玩家为主。）剧情的丰富必然需要人物性格的深度刻画为基础，因此可以说，路易的成长遭遇系列在RPG方向的探索是一个很好的契机。在这个过程中，路易胆小但渴望战胜自己并且受到关注的性格逐渐发展，而他作为任氏幽默的搞笑头牌的身分也正式确立。

在《超级马里奥RPG 七个星星的传说》之中，路易的亮相为数不多。在星星岭，路易许愿成为一名像哥哥一样伟大的水管工。通关画面时，路易作为队伍的领头人物出现，这一传统延续至此后的系列RPG作品之中。游戏beta版本的一个截图展示了路易正在与马里奥一起参加聚餐，这说明路易曾经可能被设定为可操作人物。

在《纸片马里奥》之中，当马里奥拯救世界的时候，路易被留在家里看门。他基本上保持了无所事事的状态，有时会恳求哥哥带他一起冒险，这样他就能够为将来的任务进行一些练习。在这段时间之中，路易还建立了一个地下室，他在那里记录了一本秘密日记，比如抱怨他不喜欢被扔在哥哥的冒险之外。他的日记之中还记录了有关开创属于自己的游戏的梦想，暗示了他的独自演出《路易的鬼屋》的可能。在马里奥得到了Ultra Hammer与Ultra Boots之后，路易会坐在门外的金属砖块上，这时马里奥就可以使用他的新动作来击碎砖块，从而会引发一些搞笑的对话。

到了续作《纸片马里奥 千年之门》之中，在马里奥拯救公主并且收集水晶之星的时候，路易也终于有了属于自己的任务。在每一章结束的时候，马里奥能够在Rogueport聆听路易的故事。路易在讲述自己的冒险故事时总会不时夸张地显示自己的英雄气概，而路易的搭档Blooey——他非常讨厌路易，只是因为路易欠钱未还才与路易一起行动——则会告诉马里奥事情的真相。后来，路易获得采访，甚至发售了五本名为《超级路易》的图书。路易的英雄事迹主要是从Chestnut King的手中救出了Princess Eclair。从大多数方面来看，路易的故事都与马里奥非常相像，但是他总会把事情搞砸，比如说不小心将搭档Blooey敲进了岩浆之中。

在战斗之中，路易也会充当观众。在与Shadow Queen的最终战斗之中，路易打出绿色字符“加油，老哥（You go, Bro）”来为马里奥助威。其他战斗之中路易也会出现，看上去就像是他老哥的狂热粉丝。不过路易自己也有了粉丝俱乐部，是由一个叫做Toadia的小蘑菇组建的。

Wii版的续作《超级纸片马里奥》之中，路易与马里奥、库巴以及碧奇公主一起是可操作角色。他在这部作品之中非常勇敢，冲上前去救碧奇公主，在库巴身上跳跃，对于敌人公然表示轻蔑。他的特殊技能是超级跳跃，这一能力简直太过强大，他甚至能够跳出屏幕，这也使得他能够击败空中的敌人。除此之外，他的普通跳跃也比其他三个人物要强力一些。路易是最后一个加入马里奥队伍的角色。不过这并不表明路易在这一作品之中的戏份不多，恰恰相反，他是从头至尾左右剧情的关键人物。游戏最初，路易对于碧奇公主被迫嫁给库巴这件事毫不知情，等他清醒过来之后，想要阻止这场婚礼，但是失败了。随后路易又昏了过去，直到第二章结尾，他再次想要拯救公主，却被敌人迷惑成为L先生（Mr. L），以绿色闪电（The Green Thunder）的名号著称于世。这一形象可以说是对迄今以来路易形象的颠



覆，虽然是在受人控制的情况下表现，也展示了路易也有帅帅的一面。

在马里奥就要得到第五枚纯洁的心的时候，L先生戏剧性地登场，由于换了一身盗贼风范的装扮，马里奥并没有能够认出他是路易。一场恶战在所难免。在第六章时，他再次以BOSS的身分出现，被打败之后敌人将他驱除至地下世界，失去了所有与L先生有关的记忆，恢复了路易本来的状态。当马里奥在地下世界找到他时，他显得非常害怕。最后，路易以一人之力面对了最终BOSS，尽管未能成功。凭借所有人联合起来的力量，他们战胜了敌人，世界又一次被拯救了。

L先生的名字与特征看上去极可能是由摔跤手T先生（Mr. T）处得来的。他的性格也与古典文学之中的绅士大盗这一原型非常相像。

尽管路易在《纸片马里奥》之中向来活跃，但是在系列最新作《纸片马里奥 贴纸之星》之中出场并不多。路易躲在背景之中，玩家可以将之拉拽出来。如果在每个场景都找到路易的话，他就会在通关处引领队伍。另外，在Decalburg处，玩家也可以阅读与路易的相关文章。

另一个对于路易性格刻画起到关键作用的游戏系列是《马里奥与路易RPG》，由于这一系列的标题之中路易就有登场，而非像《纸片马里奥》之中全无，或者像《超级马里奥兄弟》一样暗喻在“兄弟”一词之中。这一系列之中的路易戏份也异常丰富。

《马里奥与路易RPG》的初次冒险之中，水管工们要去取回碧奇公主被偷走的声音，尽管起先路易并不想去，但是经历了许多悲催又有趣的事件之后（包括一不小心掉入井中等诸多搞笑片段），路易还是与马里奥一起踏上了旅程。在这个过程中，路易看到自己是能够给予马里奥许多的帮助，于是决定留下来，虽然他十分害怕。路易甚至在某段时间扮成了公主的模样。他也曾在途中救出马里奥。当进入令人恐惧的Guffawha Ruins时，他被催眠想象自己是马里奥来放松心情。同时，与其他游戏之中一样，路易还是扮演了搞笑的角色。在游戏中期之前，许多人都并不认识路易而只认识马里奥。当他被催眠之后，所有人都认得他了，并且问他是不是还好，因为他总是声称自己是马里奥。

两人的第二次冒险与时间旅行有关，或者说，这一次的冒险是四个人的冒险，因为婴儿路易与婴儿马里奥也参与其中。虽然我们会认为在有更为弱小的存在时路易总能够表现得坚强一些，不过他在游戏过程中还是被Star Gate折磨哭了。反而是婴儿路易显得更为勇敢，而婴儿马里奥总是大哭不止。不知两人的成长历程之中究竟发生了什么才使得他们的性格发生了如此重大的改变，也许可以期待什么时候的新作能够就此进行补完吧。

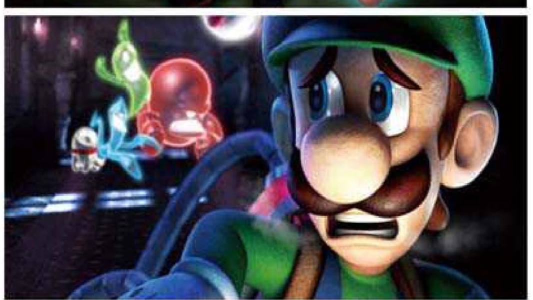
第三次冒险发生在库巴肚子里，不过在此之前，碧奇公主正在主持一个重要的会议，本来就迟到了，路易还在会议上偷偷睡着，甚至在库巴入侵的时候都没有醒来。虽然看上去很不靠谱，路易在冒险之中还是提供了许多帮助，包括救出马里奥等。

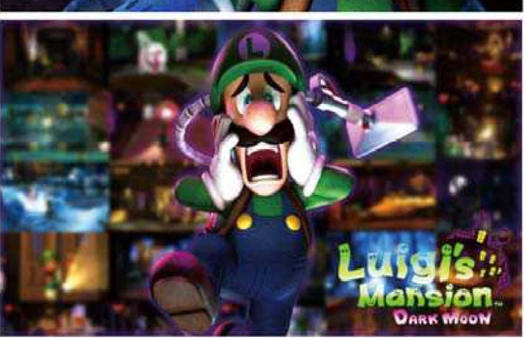
担任主角的游戏：《路易的鬼屋》系列

前面已经说过，《路易的鬼屋》对于任天堂与路易来说意义都十分重大。在《路易的鬼屋》之中，路易赢得了一个从未去过的豪宅，他约马里奥一起去参观，马里奥首先到达。但是当路易抵达鬼屋的时候，马里奥不见了，只有鬼怪环绕着豪宅。路易见到了E. Gadd教授，得到了Poltergust 3000，他可以用其捕获鬼怪。路易进入鬼屋，捉了许多鬼，从King of all Boos手中拯救了他无助的哥哥。为了填满教授的收集并且找到King Boo，路易必须收集23种奇特的鬼怪。这些鬼怪与一般鬼怪不同，每一个都有其独特的能力。完成了这一任务之后，路易见到了King Boo，他身着库巴的装备，有着库巴所拥有的所有能力以及更多。当他战胜了King Boo，并且回到了教授的实验室之后，教授将所有鬼怪变成绘画，马里奥也在其中。马里奥被释放出来之后，他与碧奇公主去了其他地方，而路易则得到了他全新的豪宅。

3DS续作《路易的鬼屋2》之中，路易延续以往风格，是一个胆小的英雄。但是他总能克服自己的恐惧。看上去路易非常害怕E. Gadd教授的Pixelator，虽然它从未对他造成任何不良的影响。路易对于所有的鬼怪也都非常友好，在暗月被修复之后，鬼怪们都非常喜欢他。而在游戏最后，教授也对路易的表现非常满意。









大乱斗游戏之中的人气逐渐上升：“永远的二番手”到“绿的人气者”，相关角色（黛西与坏路易）的诞生



作为“《马里奥》系列”的永远配角，任氏乱斗游戏之中当然不能少了路易。路易作为参战人员出现在《任天堂明星大乱斗》、《马里奥赛车》、《马里奥网球》、《马里奥篮球》、《马里奥聚会》等多个游戏之中。而为了给大乱斗游戏增加更多人物，并且为蘑菇王国增添更多故事，仿照碧奇公主与瓦里奥设计的路易相关角色黛西与瓦路易也逐渐加入战斗。黛西的加入为路易增添了若干花边新闻。相关角色的增加也从另一个侧面说明了路易人气的上升。

路易年：《新超级路易U》、限定主机

路易之年的发布会为其加热，任天堂社长岩田聪与宫本茂佩戴绿色帽子出场，而扮演路易与马里奥的人偶也在一旁争宠卖萌示威。不过，真正专属的路易游戏只有《路易的鬼屋2》一款而已，除此之外，勉强能够排上的是《新超级路易U》的DLC与路易限定主机，再下来就是路易在《马里奥与路易RPG4》之中的大规模出演，乃至在《超级马里奥网球》与《纸片马里奥 贴纸之星》之中的客串。对于这种程度的路易阵容，以及马里奥领衔演出的诸多游戏，粉丝纷纷表示路易热得还不够。游戏网站IGN的一篇文章以恶搞的形式列出了路易之年应有的游戏阵容：《超级路易兄弟》、《马里奥失踪》、《纸片路易》、《路易传说》、《料理爸爸路易》、《路易制造》、《路易大乱斗》、《生化路易危机》与《路易方块》。除了讽刺任天堂历代的马里奥政策与为路易鸣不平，恐怕真正苛责的还是Wii U游戏阵容的不够给力。或者，从另一个角度来说，路易的火爆还有更多前景可以期待，完全没有走到尽头？









关于路易的若干事实



性格

路易的性格几乎都是由后续作品慢慢补完，大概为了显示与马里奥的区分，其性格被设计为与马里奥完全相反。路易性情温和，同时有些胆小。胆小性格最早出现在《超级马里奥冒险》之中。他易于紧张，但是在必要的时候，他还是能够克服恐惧，像一个英雄那样行动。《新·超级马里奥兄弟Wii》的游戏官方网站将路易描述为“马里奥无惧的弟弟”。

不过，胆小这种性格更多表现在非游戏媒体之中，在《路易的鬼屋》（以及《纸片马里奥》之中的一些暗示）之外，对于路易胆小性格的描绘并不多。事实上，路易也能够非常勇敢，他与哥哥一起数次拯救了蘑菇王国的覆灭。《超级纸片马里奥》更多地描绘了路易勇敢的一面，而《路易的鬼屋2》也展示了路易是如何战胜恐惧的。大体上，路易属于平时不善表现，但是真正碰上紧急情况时就会将与哥哥相当的能力展现出来的类型。

路易性格的另一个重要特征是他被忽略而产生的焦虑。尽管也有不少粉丝，包括由Toadia领导的粉丝俱乐部，但甚至库巴和他的团队都会有时记不起来他的名字。《马里奥与路易RPG》之中有不少恶搞桥段都是基于这点延伸出来。虽然路易非常低调，不过这种永远配角的被忽略感还是为其带来了不少伤害，在内心之中，路易还是期待自己也能够有所表现。在《纸片马里奥》中这种焦虑展现尤为突出。

尽管如此，路易还是将哥哥视为自己的目标，并且相当崇拜他，甘愿在马里奥战斗的时候像一个脑残粉一样为其呐喊助威。

由于性格的原因，也由于任天堂的恶趣味，路易被恶搞的非常严重，在游戏故事之中多充当谐星一般的角色。不过就目前而言，大概也能够算是路易的萌点所在吧。



年龄

最初，路易被设计为马里奥的弟弟。任天堂官方漫画《家庭相册 早期生活》之中最早说明了他们的年龄差距，即路易要小马里奥几岁。但是在“《耀西》系列”游戏之中，路易与马里奥成为了孪生兄弟。但无论如何，马里奥是哥哥的事实没有任何改变。



能力

因为玩家在游戏之中选用角色并无优劣之分，在“《马里奥》系列”游戏之中，路易的能力与马里奥并没有什么区别。但是随后路易在手感上发挥出了自己的特性，并且在历代游戏之中都保持了近乎一致的特色，即高跳跃、低摩擦，高速度最大值、低加速能力。《超级马里奥兄弟2》美版游戏中路易能够在跳跃时在空中踏动，这一设定有时也被沿用至后续作品之中。《超级马里奥64DS》之中，路易展现了善于游泳的能力，他划水更快，不过氧气消耗也更为迅速。在有力量设定的游戏之中，路易的力量总是很弱，勉强排在女性角色之前。路易与马里奥的能力各有所长，不过大体上可以认为路易的反应神经不如马里奥，并且似乎具有动作奇怪、协调性差的现象（尽管更多表现在剧情之中），不过跳跃等能力也是马里奥所不能企及的。大乱斗游戏之中，路易一般与马里奥一样属于平衡性优良的新手向角色，比起哥哥马里奥来说更重视技巧而忽视力量。路易的力量薄弱这一特性仅在“《任天堂明星大乱斗》系列”之中具有例外，其中路易的攻击力普遍较大，而且逐渐加入了路易的诡异动作。

“《雷顿教授》系列”最新作，围绕神秘的远古超文明展开，在本作中可以体验到横跨多个大陆的冒险；种类丰富的谜题；制作精良的动画，快来一起享受解谜的盛宴吧。

文 半夏





文字冒险 AVG	雷顿教授与超文明A的遗产		
	レイトン教授と超文明Aの遺産		
Level-5	2013年2月28日	日版	1人
5500日元	对应邂逅通信、无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

操作

按键	作用
A	选择、确认、调查、决定
B	返回、取消
START	快进

按键	作用
滑杆	移动
方向键	选择、移动

雷顿的皮包



1.调查笔记，记录了经过的种种故事，便于回顾。
2.巨大谜题，阻挡在玩家面前的巨大谜题，随着故事的发展会不断发生变化。
3.谜题字典，收录所有解决过的谜题，可以随时玩，也能把喜欢的谜题加入收藏方便查找。
4.存档。
5.短剧，随着故事的进行会添加各个角色不为人知的小短剧，让人从另一个角度了解角色。
6.世界新闻，发生在各个地区的有趣事件，完成指定条件能够解决。
7.时尚换装，来自不同角色的换装要求，换装迷你游戏。
8.滚动的坚果，小松鼠扔坚果的迷你游戏。
9.园艺，能够拯救各种花园的迷你游戏。
10.邂逅通信，在地图中搜集关键词，可以在这里进行邂逅通信的设定。
11.收藏品，隐藏在各地的收藏品。
12.笔记，可以记录笔记。
13.返回主菜单。

小金币

小金币熟悉“《雷顿教授》系列”的玩家想必不会陌生，这一作也仍然得到保留，在地图中探索，当放大镜变成橘黄色时可以调查，找对位置就会获得小金币，每块地图有3～6个不等，有的地图需要在流程推进之后才能找到小金币。获得的小金币能够在谜题中解锁提示。小金币的具体位置见流程部分说明。

收藏品（コレクション）

在各地调查时当放大镜有烟一样的效果时，就是发现有隐藏的谜题或者收藏品，点击就可以获得。部分收藏品需要完成某些剧情才会出现，具体位置见流程部分说明。



邂逅通信

在游戏地图中隐藏着许多隐藏词（ひみつのワ-ド），通过调查获得。有的隐藏词随着故事的推进才会出现在地图中，如果第一次进入地图没有找到，可以等之后再来回收。在邂逅通信模式下可以设定三个关键词来让邂逅的玩家找，同样邂逅的玩家也会带来三个关键词的挑战，全都找到之后能够完成挑战得到点数，点数可以交换一些收藏品和神秘的券。

隐藏词	所在地区	具体位置
青りんご	ロンドン	レイトンの研究室
赤く光る目	ゴッド街	黑の岩
赤白くつした	スノ-ラ	スノ-ラ商店街
穴あき风车	マリ-ド-ル	风の祠
泡立ちビ-ル	ビストニオ	カウボ-イ食堂
石臼	マリ-ド-ル	ロミ-の家
石造りの羊	スリ-プルス	グラスデン寺院
イルカの置物	コハンベ-ル	渔师の小屋
英国の时计台	ロンドン	スコットランドヤ-ド
驿前の时计	コハンベ-ル	コハンベ-ル驿
黄金の假面	ムスロッホ	村长の家
黄金の冠	マルチノ	水上マ-ケット
黄金の时计	ビストニオ	ルビ-の家
黄金の箱	ロンドン	科学研究栋 1 号室
黄金の笛	マリ-ド-ル	风の小道
黄金のリンゴ	コハンベ-ル	さびれた喫茶店
大きな钟楼	ビストニオ	マカロ二通り
大きな齿车	マリ-ド-ル	ロミ-の家
大きなリ-ス	スノ-ラ	スト-ブ食堂
おかしら付き	マルチノ	海边のダイニング
おどる毛虫	ビストニオ	保安官の诘所
お店のレジ	コハンベ-ル	さびれた喫茶店
お汤の泷	マルチノ	マルチノ・リゾ-ト
およぐカメ	コハンベ-ル	水上通路の住宅街
温泉の立看板	スノ-ラ	スノ-ラ停留所前
カエルの子	ムスロッホ	泷里の钟乳洞
风见风车	マリ-ド-ル	町はずれの牛小屋
风见魔女	ロンドン	テムズ川の发着场
カブトムシ	ムスロッホ	倒木の渡桥
カメラ	ロンドン	地下资料室
かやぶき屋根	スリ-プルス	不死鸟像の广场
ガラスのフタ	スノ-ラ	スト-ブ食堂
かわいい愛犬	マリ-ド-ル	风车小屋前
黄色の飞行机	ロンドン	格纳库
机关车の车轮	コハンベ-ル	コハンベ-ル驿
污い换气扇	ロンドン	薄暗い路地里
巨大モ-タ-	ゴッド街	大战舰・通路
ク-ガの长靴	コハンベ-ル	渔师の小屋
草花のア-チ	マリ-ド-ル	风の小道
研究用の化石	ロンドン	科学研究栋 1 号室
公众电话	ロンドン	ノ-スレント通り
コウモリ	ムスロッホ	泷里の钟乳洞
小型の战斗机	ゴッド街	大战舰・通路
コノハムシ	ムスロッホ	村长の家前
子豚	ムスロッホ	村の集会场
ゴミのタイヤ	ゴッド街	废弃物处理场
ゴムボ-ト	ゴッド街	暗黑街
サボテン	ビストニオ	町はずれの厩舍
シカの石板	ゴッド街	黑の岩・首领の间
シカの头骨	ビストニオ	废矿
じょろうグモ	ビストニオ	ルビ-の家
司令官のイス	ゴッド街	大战舰・指令室
白いソファ	マルチノ	ラウンジ
进入禁止の板	スリ-プルス	フエニ-ル岳のふもと
スキ-板	スノ-ラ	スノ-ラ停留所前
石碑の颜	スリ-プルス	グラスデン寺院
双眼镜	マルチノ	大灯台
搜查官の电话	ロンドン	搜查官室
高台の巢	コハンベ-ル	みはらしの高台
立て挂けソリ	スノ-ラ	スノ-ラ南ゲ-ト
蓄音机	ゴッド街	黑の岩・首领の间
天井の化石	スノ-ラ・遗迹	试の门
ト-スタ-	ビストニオ	カウボ-イ食堂
鸟の巢箱	マルチノ	村长の家
トンボ	コハンベ-ル	ユ-トン湖のほとり
寝袋	スノ-ラ	眠りの间
眠りの时计台	スリ-プルス	スリ-プルス正门
ハエトリグサ	ムスロッホ	村长の家前
马车	ビストニオ	マカロ二通り
ハチドリ	ムスロッホ	リボの泷
ハチの巢	スリ-プルス	まんまる塚
ハデな饮み物	マルチノ	海边のダイニング
花付きバナナ	マルチノ	マルチノ・リゾ-ト
跳ね上げ桥	マルチノ	水上マ-ケット
ハリセンボン	マルチノ	ラウンジ
パン屋の看板	スリ-プルス	スリ-プルス正门
干上がった川	ビストニオ	保安官の诘所
飞行机の模型	ロンドン	博物馆
ひょうたん	マリ-ド-ル	风だまりの洞窟
不死鸟像	スリ-プルス	不死鸟像の广场
踏切の看板	コハンベ-ル	町はずれの踏切
振子の时计台	スノ-ラ	スノ-ラ停留所前
古いトロッコ	ビストニオ	废矿
ボ-トの残骸	コハンベ-ル	ユ-トン湖のほとり
ポリタンク	ゴッド街	废弃物处理场
まき割りの斧	マリ-ド-ル	町はずれの牛小屋
待合室のイス	ロンドン	待合ロビ-
丸太の案内板	スノ-ラ	スリップストリ-ト
マンモスの骨	スノ-ラ・遗迹	试の门
水もれ消火栓	ロンドン	スコットランドヤ-ド
ミニ雪だるま	スノ-ラ	スノ-ラ南ゲ-ト
ミミズク	スリ-プルス	フエニ-ル岳のふもと
麦わら帽子	マルチノ	ココナッツビ-チ
紫色のキノコ	ムスロッホ	村の广场
森のタンポポ	コハンベ-ル	湖畔の森
门番のランプ	スノ-ラ・遗迹	断罪の间
ヤドカリ	マルチノ	ココナッツビ-チ
摇れる案内板	マリ-ド-ル	风车小屋前
理发店の目印	ロンドン	ノ-スレント通り
忘れ物のカサ	スノ-ラ	スノ-ラ商店街

迷你游戏

时尚换装（きせかえファッション）

根据不同角色对服装的要求进行搭配，达到满意的效果她们就会换上服装，全部完成之后在秘密模式（ヒミツノモ-ド）开启关于时尚达人的挑战谜题。具体要求如下：

	头	上衣	下衣	鞋子	小饰品
1	ねこかぶりカチュ-シャ	ひまわりジャケット	はなやかなミニスカ-ト	有名なパンプス	もこもこバッグ
2	まなびやのぼうし	こなゆきジャケット	みなものキュロット	とっておきのブ-ツ	ほどよいマフラ-
3	プチシルクハット	みわくのノ-スリ-ブ	うたひめのスカ-ト	シックなロ-ファ-	せいなるつばさ
4	もうじゅうフ-ド	しましまブイネック	ゆったりスウェット	ふたごうさぎスリッパ	ファンシ-グロ-ブ
5	おてがるクラウン	おとなのコ-ト	いまどきのスラックス	したたかなクツ	おねえさんメガネ
6	まばゆいファ-ハット	おじょうさまブラウス	ひらひらロングスカ-ト	かがやくトウシュ-ズ	ひるがえりマント



滚动坚果（ころころナッツ）

控制小松鼠扔石头，地面上的障碍会影响石头的滚动轨迹，另外石头在地上滚动也能够破坏一些障碍，最终目的是把黄色核桃送到终点。

01うきうきアイランド



从G、C扔下岩石，从E扔下核桃。

02ころころブリッジ



从CCBCC位置分别按顺序投掷岩石。

03ひやひやコースター



分别从CDB位置按顺序投掷岩石，然后从B投掷核桃。

04ぐるぐるフォレスト



从B投掷榛子，A投掷岩石，C投掷榛子，之后按CDBAE顺序依次投掷岩石。

05ぽっこりタワー



从E向右，A向左，F向下，F向下，E向右投掷岩石。

06だんだんヒルズ



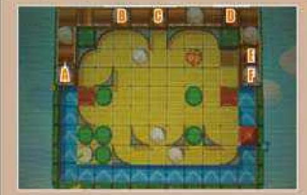
分别从CDBAAA按顺序向右投掷岩石。

07ぽいぽいガーデン



从H向左，从C向下，从F向左，从G向左，从G向左，从C向下，从H向左按顺序投掷石头。

08くねくねビーチ



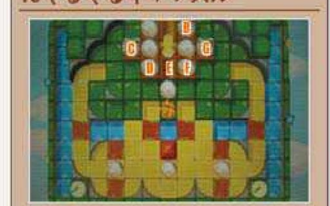
从C向下，B向下，E向左，C向下，E向左，A向右投掷岩石。

09ぼこぼこフォレスト



分别从BBFDDD按顺序向右投掷岩石。

10くるくるキャッスル



从D向左，D向下，C向左，C向左，B向右，C向左，B向右，G向下投掷岩石。



园艺（おはなみガーデン）

使用不可思议的鲜花让开花时产生的力量使花园恢复生机，不同鲜花影响的范围不同，不同地图也有不同的障碍。10个完美挑战的答案如下图。











通关之后

在秘密模式（ひみつのモード）有日刊ナゾ通信，这里共有20种谜题，每天联网可以更新一题，解决这些谜题能够获得纸娃娃道具，可以摆放在舞台中，注意有些道具需要连续解谜一定天数获得，最好每天都来这里解决一题，或者通过调整3DS时间达到连续解谜的目的。通关之后秘密模式还会追加动画、插画欣赏，完成游戏中的一些条件这里还会开启对雷顿教授的挑战状（レイトンからの挑战状），具体开启条件和谜题如下。



流行の最先端を歩みし者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“きせかえファッション”后开启。

谜题151 坠落寸前

问题：引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道装好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案：如图所示。



谜题152 10个のボタン2

问题：这个电梯有25个按钮，按对其中10个就能启动，在边上刻着罗马数字，用来表示这一行/列可以按下的按钮数量，O表示不能按下任何一个，请按下正确的按钮。

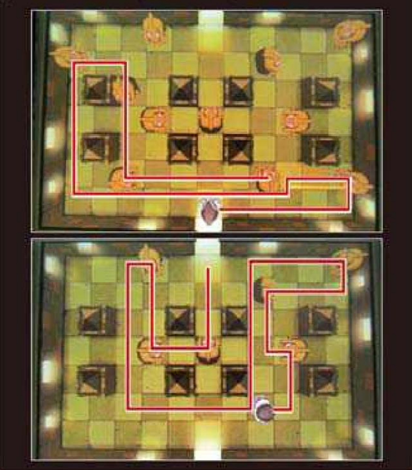
答案：如图所示。



谜题153 断罪の间2

问题：引导迪斯科尔安全走到终点。

答案：行进路线如图所示。



森のたしなみを制した者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“ころころナッツ”后开启。

谜题154 つるつるカメ3

问题：冰面上有晒太阳的乌龟和冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案：最左侧的冰向右→上方的绿色小乌龟向下→左侧大乌龟向右→右数第二列中间的冰块向右→红色乌龟向上→红色乌龟向左→右下角冰块向左→中央的冰块向下→红色的乌龟向下。

谜题154 妖精のキッチン3

问题：食材越过其他食材时，就会和其他食材就堆在一起，每次只能越过一个食材，将所有食材集中到中央。

答案：右下的生菜向上→中央上方的汉堡肉向下→左上的芝士向右下→左下番茄向上→右下培根向左上→右上生菜向左下→中央下方的汉堡肉向上→中央上方的汉堡肉向左下→左上的番茄向下→左下的番茄向右上。

谜题152 街の灯り3

问题：今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，主办者希望同种颜色的灯光不能交叉。

答案：如图所示。



庭园に息吹を与えし者の部屋

开启条件：完成迷你游戏“おはなみガ-デン”后开启。

谜题157 クレ-ンを避けろ3

问题：危险！吊臂向雷顿教授袭来，巧妙地避开障碍让雷顿教授走到终点。

答案：右上右右下下右下右右上上下右上右。

谜题158 ピラミッドを作れ3

问题：将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

答案：如图所示。



谜题159 花を植えよう3

问题：在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案：如图所示。



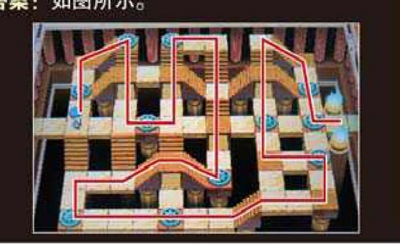
超文明の真実を解明した者の部屋

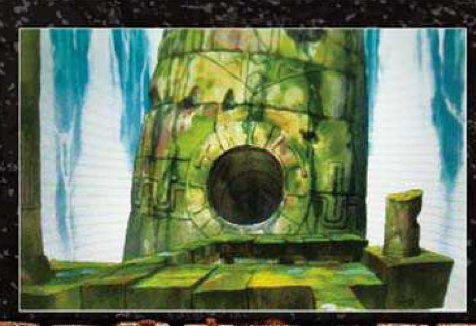
开启条件：通关后开启。

谜题160 枯れた水路桥2

问题：控制卢克打开所有机关，并且不重复地顺利走向终点。

答案：如图所示。





谜题 160 隐し升降路 2

问题：为了构筑扳手移动的轨迹，有六次机会转动石板。

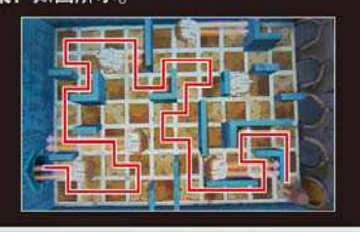
答案：如图上数字，依次按下127635。



谜题 160 神罚の间 2

问题：躲避陷阱帮助雷顿走到终点。

答案：如图所示。



全てのナゾを爱する者の部屋

开启条件：解决其他所有谜题后开启。

谜题 163 海贼と水兵 3

问题：水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案：1.左下海盗向右上。
2.中央海盗向右下。
3.右上海盗向中央。
4.右下海盗向左上。
5.左上水兵向右下。
6.下数第二行右数第二列水兵向左上。
7.左上海贼向右下。
8.右下水兵向左上。
9.中央水兵向右上。

谜题 164 博士と催眠弹 3

问题：将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案：第一个从右数第二个通风口、第二个从最左侧通风口，第三个从右数第二个通风口扔下。

谜题 165 注文家具

问题：将桌子从乱七八糟的椅子中挪出来。

答案：如图所示。


1


2


3


4


5


6


7


8
9


10


11


12
13


14



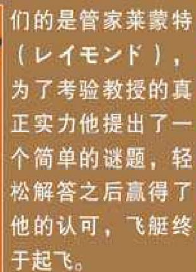
流程详解

注：流程中谜题和解答见后文“谜题详解”部分。

序章　旅の始まり

雷顿教授收到来自沙海曼（サ-ハイマン）博士的一封信，信上说他找到了一具活着的木乃伊，木乃伊如果活着又怎么可能还是木乃伊呢？为了解开这个谜题，雷顿教授、卢克和蕾米踏上了飞艇——波斯特尼亚斯号（ポストニアス号），飞艇上迎接他们的是管家莱蒙特（レイモンド），为了考验教授的真正实力他提出了一个简单的谜题，轻松解答之后赢得了他的认可，飞艇终于起飞。





第一章　生きているミイラ



经过短暂的飞行到达目的地白雪覆盖的斯诺拉，在介绍了如何移动和调查之后雷顿一行人开始在城镇中探索，调查右侧冰雪小屋的门槛，会出现一个发抖的大叔阿鲁达斯（アルダス），他让雷顿教授找一个箱子，对着冰雪小屋使用放大镜的放大功能就能发现箱子。调查箱子发现小金币，开启小金币系统。和街道上的人对话得知有神秘的黑衣人也在找沙海曼博士。来到スリップストリ-ト调查左上路灯，出现谜题003。和小女孩对话，解决谜题002。之后发现神秘黑衣人的身影，果然他们十分可疑，必须尽快找到博士。来到スノ-ラ停留所前和老者对话得知博士被困在洞窟中，调查右上烟囱，出现谜题004。来到町はずれの洞窟，洞窟大门被厚厚的冰封起来，门口有奇怪的雪人。回到スノ-ラ停留所点击两个小女孩，出现谜题005，解决后开启“きせかえファッション”模式。放大调查右侧温泉，和阿姨对话得知雪人是开启大门的关键。回到スリップストリ-ト调查右侧雪人得到手套，回到町はずれの洞窟，点击雪人，启动机关，洞窟大门打开。在眠りの间和博士对话，调查冰封的少女，出现谜题006。

解开封印之后少女竟然还活着，这时神秘的黑衣人突然出现，他们劫走了少女，开着巨大的战舰逃走，为了追赶他们雷顿一行人返回波斯特尼亚斯号，路上遇到落单的黑衣人罗宾（ロビン），对话出现谜题007。追着他来到スノ-ラ南ゲ-ト调查老爷爷，出现谜题008。为了追上黑衣人，博士将飞艇变身为小型飞机，此时敌人派来无人战斗机，和它们作战。成功潜入敌人飞艇之后调查大门，出现谜题009。点击操作板，移动开之后使用放大调查油桶，出现谜题011。点击保安，出现谜题010，解决谜题之后继续前进。雷顿教授和黑衣人领袖布洛内夫（ブロネフ）吵了起来，神秘少女释放巨大的能量扰乱了战舰的操作系统。雷顿教授趁机带着少女逃走，却不小心将她落在森林里，和沙海曼博士、蕾米汇合后大家决定赶快在危险的森林中找到少女。

本章小金币位置

スノ-ラ南ゲ-ト

1.木箱（放大之后的小屋内）
2.暖炉上方的锅（放大之后的小屋内）
3.烟筒最上方的木把手处（放大之后的小屋内）
4.右下角木墩
5.左上路灯
6.冰雪小屋屋顶左数第一扇窗户

スリップストリ-ト

1.左上方房檐冰柱
2.中间商店挂着的招牌
3.左下白雪堆
4.右上方烟囱

スノ-ラ停留所前

1.左下方积雪屋顶
2.右侧飘动的招牌
3.中间雪人帽子
4.剧情之后开启放大模式后，温泉边的石头

町はずれの洞窟

1.右上突起的山崖
2.地上断掉的树干边缘
3.洞窟上方山崖

眠りの间

1.左上角石柱
2.右侧流入水池的水柱
3.右侧最近的石柱顶端

大战舰・杂物室

1.左上方黄色小圆灯
2.吊钩
3.左侧黄色墙壁

大战舰・通路

1.左上舰顶横梁
2.柱子上的白色小灯
3.中间铁门
4.放大模式下飞艇左侧绿色箱子

第二章　谜の少女

在湖畔の森，点击小松鼠，出现谜题012，解决之后追加“こころこナッツ”模式，在ユ-トン湖のほとり，调查少年，得知少女前进方向，移动之后沙海曼博士告诉雷顿教授，所有的这一切包括雷顿之前解决掉的谜题都和亚斯兰特文明有关，神秘的黑衣人隶属于塔捷特（タ-ジェント）组织，他们追寻亚斯兰特文明是为了控制整个世界。来到コハンベ-ル驿，点击中间小女孩，出现谜题013。和男子对话，对着左侧车站使用放大镜，拉近之后调查阿鲁达斯，他教会玩家调查放大镜有反应的地方就能获得收藏品，点击火车烟囱得到第一个收藏品“おなじみのレリ-フ”，解除放大模式后发生剧情。继续前进，调查正面屋子的鱼形绘画，出现谜题015，调查中央的女性出现谜题014，追加“おはなみガ-デン”模式。继续前进找寻少女，发现黑衣人在询问大叔关于少女的下落，和大叔对话得知他觉得黑衣人很可疑所以骗了他们，知道少女真正的行踪后继续前进。

来到みはらしの高台，调查左下指路板出现谜题016。调查右侧折断的树枝，得到收藏品“云天パラソル”。调查正面远处的山，发现组织的飞艇，此时听到渔师尖叫，回到町はずれの踏切，调查男子，出现谜题017。解决之后终于看到湖面上的少女，她从湖底召唤出了巨大的遗迹。来到コ-トン湖，调查左侧柱子顶端，获得收藏品“いたいけなイカリ”。进入遗迹，沙海曼博士推测正因为遗迹的磁场才造成经过附近的飞机都会发生事故。遗迹中少女自称是亚丽亚（ア-リア），是亚斯兰特文明的使者，完成她挑战的人就能获得找到文明的钥匙。和亚丽亚对话，她讲述了关于天空王的故事，传说最伟大的天空王有五个聪明的儿子，他们为了王位而不断争斗，王一气之下将大陆切割成五块，将王子们流放在大陆上，并关闭了通往天空的大门，将大门的五把钥匙封印在地上的罅隙中，当王子们改过自新之后就能回到天空，解决谜题018。亚丽亚告诉大家墙壁上画着的蛋是寄宿着亚斯兰特智慧的圣闪石。众人决定先回伦敦继续研究，沿途和街道上的村民对话。在离开鱼市场时黑衣人追来，和鱼店老板对话请他帮忙，放大白色箱子，躲藏之后和黑衣人对话。将他们骗走绕到居民区回飞艇，点击小女孩，解决谜题019，想要离开时发现前方也有黑衣人，和右侧女士对话，再调查船解决谜题020。来到湖边，调查少年出现谜题021，回到波斯特尼亚斯号，和沙海曼博士对话第二章完结。

本章小金币位置

湖畔の森
1.松鼠前面，中央突起的树枝
2.右侧靠近边缘细小的树枝上的叶子
3.左侧树干上方白色圆形痕迹

ユ-トン湖のほとり
1.栈桥右侧最大的柱子
2.冒着白烟的烟囱
3.中央上方吊着的灯
4.左侧船残骸上红色牌子

コハンベ-ル驿
1.右侧木栏杆最近的圆球上
2.中间远处车站前白色招牌
3.冒着烟的烟囱
4.左侧商店上方阳台里面的窗户

渔港の鱼市场
1.右下地上的红色突起
2.船板上的绳子
3.中央地上水箱上的木板
4.左侧墙壁上挂着的渔网
5.剧情后可放大白色箱子时，左侧店铺内的灯泡

町はずれの踏切
1.中央路标上方的白色“×”
2.铁路边左侧地上的小草
3.蓝色小屋挂着的红色东西

みはらしの高台
1.左侧远处鸟巢上方的树枝
2.正面大树下的矮木
3.左侧远处悬崖的尖角

ユ-トン湖
1.右侧损坏的柱子断面
2.建筑物左侧瀑布
3.圆形洞口右上三角形伤痕

神神の壁
1.左侧最细小的水柱底端
2.右上类似G模样的花纹
3.左上类似△模样的花纹

水上通路の住宅街
1.小女孩身后的盆栽
2.左上建筑物打开的窗户
3.岸边最近的木桩
4.中央路灯上挂着的红色招牌

第三章 ロンドンの休日

雷顿教授一行人终于回到伦敦的研究室，同时警察古罗斯基（グロスキ-）也参与到了塔捷特组织的调查工作中来。沙海曼博士认为雷顿教授之前调查过的遗迹就是唤醒使者的条件，亚丽亚醒来雷顿教授决定带着她出去散心。调查研究室里面的玻璃橱柜，出现谜题022。点击书架上的纸箱得到收藏品“こだわりの爱车”。出门来到大学前，和古罗斯基擦肩而过，和学长对话，出现谜题023。点击公车站牌，乘坐公车来到繁华的商店街，看到了卢克的母亲，和她对话帮她解决谜题024。解谜之后却发现亚丽亚不见了，来到博物馆前找她，她说博物馆里有熟悉的感觉，和保安对话解决谜题025，得知博物馆内发生盗窃事件，所以暂时禁止入内。调查右侧深处的长椅，得到收藏品“よごれたミサンガ”。先回到商店街为亚丽亚买衣服，点击商店大门发生剧情，亚丽亚换了一身现代的衣服。买好东西正要离去的众人，发现古罗斯基警官跑到了小路上，有着不好预感的雷顿教授追了上去。在蕾米的帮助下制服了坏人。调查右上黑猫，触发谜题026。

回到公车站，坐车来到はっちゃくじょう，调查黄色的车能得到收藏品“ゆめみごこちブ-ツ”。想要移动的时候解谜婆婆出现和她对话之后登上飞艇，和莱蒙特、沙海曼博士对话之后决定要先搜集资料。之后调查沙发上的黑猫，能够回收之前错过的谜题。回到テムズ川の发着场，碰到警官来送姐姐去旅行，触发谜题027，乘坐公车来到スコットランドヤ-ド。和警局门口女性对话，解决谜题031。进入到警察局和警卫对话，得知进入资料室需要高级许可，来到搜查官室，见到布鲁麦鲁（ブル-マイル），和其对话触发剧情获得资料室进入许可。调查地上的书，出现谜题032。点击左侧架子上的纸箱，得到收藏品“きまぐれスタンプ”。和卢克、蕾米对话之后放大调查房间右端，调查里面的箱子触发剧情。蕾米和教授认为博物馆被盗也许和迪斯科尔（デスコ-ル）有关，但是资料还是太少，众人决定回到博物馆调查。乘坐公车来到おおどおり，追加ワ-ルドタイムズ模式，调查服装店门口女性，解决谜题034。来到博物馆门前和警卫对话，遇到卢克的爸爸，允许他们进入到博物馆。在博物馆内和两个警卫对话，放大调查左侧。和卢克爸爸对话得知展品中混入了伪造品，解决谜题035分辨出全部真品。再一次和卢克父亲对话开始进入解谜。答案分别是“タ-ジェント”“警察の中に犯人がいる”“搜查そのものが嘘だった”，原来塔捷特组织派人伪装成警察利用搜查调换了真品。在前往スコットランドヤ-ド调查之前，先去薄暗い路地里、大学前、レイトンの研究室、ポストニアス号四个地方回收谜题。最后来到警察局，先和门口警官对话，解决问题102（必须事先读过ワ-ルドタイムズ中相关报道）。解决了25个以上谜题之后可以进入警察局，触发剧情，揭发布鲁麦鲁正是盗走文物的坏人。解决了博物馆失窃事件，和父母挥别之后，雷顿教授一行人终于开始踏上寻找五个文物蛋的旅程。



本章小金币位置

レイトンの研究室
1.沙发旁的书堆
2.左侧炉子上的水壶
3.右侧柜子最左边的绿色抽屉
4.左侧绿色抽屉柜子上面的珊瑚摆设

大学前
1.大学门前的大丛植物
2.没有飘烟的烟囱
3.公车牌上红色圆标志

ノ-スレント通り
1.垃圾箱
2.冒烟的烟囱
3.正面店铺二层的窗户

博物馆前
1.铜像旁的箱子
2.右侧蓝色屋顶建筑物二层侧面的窗户
3.博物馆后面住宅的烟囱

薄暗い路地里
1.换气扇上的猫
2.右上转动的扇叶
3.打开右下的井盖，再点击左下的铁罐

テムズ川の发着场
1.地上的水管管口
2.路灯
3.飞机标志的路牌

スコットランドヤ-ド
1.地上积水
2.右上浅蓝色屋顶
3.左侧墙上柱子

待合ロビ-
1.正面的钟
2.右侧墙上海报
3.左侧车图案海报

搜查官室
1.右侧拉下的百叶窗
2.暑假下方柜子
3.天花板左侧正方形灯

地下资料室
1.地上的铁桶
2.正面书架下层左侧
3.右侧梯子上的灯
4.剧情过后放大右端，地板上的箱子

博物馆
1.化石前解说牌
2.最上方楼梯扶手的柱子
3.右侧墙上箭头
4.剧情之后，放大调查左侧正面的雕像
5.右侧雕像的脸



第四章 5つのエッグ（非主线）

在飞艇内触发剧情，开启五个全新的地点。

注：开启飞艇旅行后，可以直接去任意新地点推进主线剧情，攻略顺序没有严格规定，下文仅为笔者顺序。注有“非主线”字样的章节不是必须去的地点，去了可以回收谜题、迷你游戏等等，如果要快速推进主线剧情可以忽略。

和沙海曼博士对话，触发谜题036，再一次对话触发谜题037。之后可以去任意地点旅行。回到白银の町スノ－ラ，在スノ－ラ南ゲ－ト小屋中触发谜题038，调查房间中右下小箱子，获得收藏品“ほのかなぬくもり”。在スノ－ラ停留所前触发谜题039，右侧温泉里和老板娘对话解决ワ－ルド タイムズ。

回到湖の町コハンベ－ル，分别在湖畔の森、コハンベ－ル驿、鱼港の鱼市场触发谜题040～042。在町はずれの踏切和渔师对话，被邀请去他家做客。调查墙上的船舵得到收藏品“あさはかなサブマリン”，和渔师对话，解决スノ－ラ的ワ－ルド タイムズ。

回到英国の都ロンドン，在待合ロビ－和搜查官室触发谜题043、044。

本章小金币位置

渔师の小屋
1.白色的水壶下面
2.左上坏掉的天花板
3.天花板上红色鱼钩
4.右侧两个抽屉下面那层
5.桌子上的鱼（点三次）



第四章 5つのエッグ（ムスロッホ篇）

回到飞艇，选择来到ジャングル，就会进入此章。来到被森林环绕的村子，点击左下角白色鲜花开启谜题046，和中间的女性对话触发谜题045。得到关于蛋的线索之后来到集会所，发现遗迹蛋就在村长脖子上。村内正在举行祭奠，想要和村长说话必须先逗笑他。雷顿教授和卢克分别作了鬼脸却失败了，沙海曼博士的冷笑话也败下阵来。回到广场和村民商量后察觉村长有了一些变化，他们决定来到村长家找村长的孙子问出哪里不同。在村长家前调查地上埋着的壶得到收藏品“破天荒ブ－メラン”，之后和村长的孙子对话，解决谜题047。来到木桥，调查左下霸王花附近的地面，找到村长摔跤的痕迹，然后调查霸王花，之后来到村长家调查。调查中央柱子上的红色袋子，触发谜题048。调查吊着的水果，得到收藏品“むなもとパピヨン”。和婆婆对话，被告知最近村长的一系列举动都很奇怪，他们也找到了村长不笑的理由。

为了逗笑村长先要搜集材料，在倒木の渡桥找村民要来骨头，在广场和村民对话触发谜题051，之后调查右侧红色蘑菇，得到粘液。来到村集会所，和村民对话触发谜题050，回到倒木の渡桥触发谜题049。为了找寻宝藏来到瀑布，调查右侧悬崖边的树根，发现隐藏谜题052。调查左上悬崖上生长的树，得到收藏品“おそるべきマメ”。查看瀑布发现后面似乎有个洞穴，要想办法进入到瀑布里面，调查瀑布顶端的巨石，发生剧情，众人能够继续前进。进入洞窟后调查右上方水晶，再调查中间巨大钟乳石下的小岩石，可以放大查看水晶附近，调查水晶，得到素材。离开洞窟在门口和新婚旅行经过的阿梅丽对话，解决谜题053。

回到村集会场开始逗笑村长，进入解谜模式按下图上顺序选择，就会做成一副眼镜。原来大家都没察觉村长视力不好，当村长带上之后能够看清周围事物时，就会笑个不停，之后作为答谢收到了遗迹蛋。



本章小金币位置

村の广场
1.右侧塔中央断掉的木头
2.左侧地上的壶
3.远处的山顶

村の集会所
1.右上的火把
2.左侧靠近的巨大树叶的根部
3.舞台左侧装饰的羽毛
4.右上天空中伸出来的树

村长の家前
1.右侧树下的壶
2.左侧细长植物的顶端
3.正面家2楼的窗户

倒木の渡桥
1.右下红色花
2.木桥入口左侧第二个尖端
3.木桥深处一个窟窿

村长の家
1.吊起来的橡胶
2.左侧台上的石头工具
3.上方靠上的鸟巢
4.绿色柜子上长翅膀的红色瓶子

リボの泷
1.左侧巨大的花
2.右下悬崖边上的草丛
3.瀑布上方左侧的草

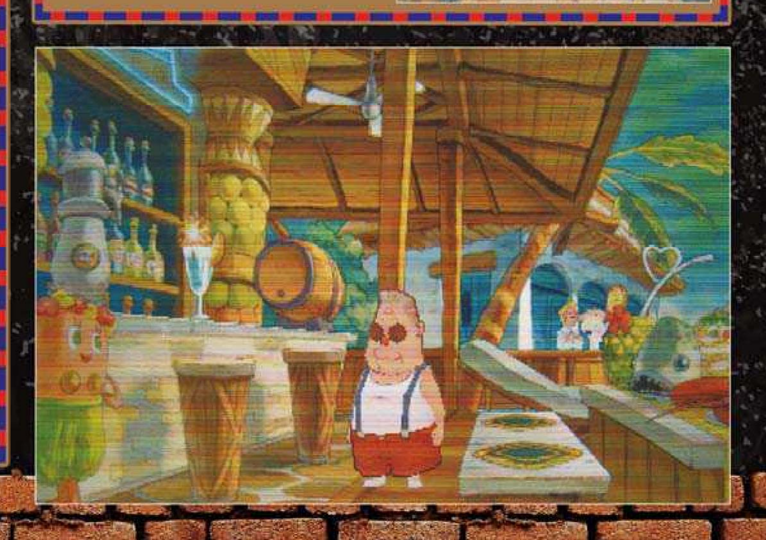
泷里の钟乳洞
1.左侧蓝色蘑菇
2.台阶上
3.放大模式，水晶上方

第四章 5つのエッグ（マルチノ篇）

向第二个城市みなみのしま出发，这是一个充满热带风情的南国小岛。调查沙滩上的瓶子，得到收藏品“ふらちなサンゴ”。和大叔对话得到情报，来到热闹的市场，发现这里有大量的“遗迹蛋”，无法分辨真假的众人只能先继续调查。在水上マ－ケット调查帆船，出现谜题054。来到海岸通り调查路灯下黄色招牌，出现谜题056。点击正面建筑物的2楼窗户，得到收藏品“はにかみヒマワリ”。和女孩对话，解决谜题055。回到水上マ－ケット继续调查，和中间老板对话，解决谜题057，吊桥放下来到海边餐馆。继续和老板对话，他告诉雷顿教授，遗迹蛋在这里被视为幸运蛋，最初的遗迹蛋是在岛内洞穴发现的，并在岛上的居民手中传递。黑衣人再次出现，一定要赶在他们之前拿到遗迹蛋。先到处和岛上居民打探消息。

来到大灯台，调查左侧的树发现隐藏谜题060。和村民对话，出现谜题058。继续打探消息，来到マルチノ・リゾ－ト，和小女孩对话。在ラウンジ再次遇到阿梅丽，帮她解决谜题059。调查天花板上的电扇，得到收藏品“惑星ワタシボシ”。来到マルチノ・リゾ－ト调查黑衣人，在他们的无心帮助下得到遗迹蛋的消息。回到海岸通り和中间的女性对话得到关于遗迹蛋的最后消息。之后进入解谜模式，分别选择“结婚”、“女性”、“条件の片方が自分と違う人”、“トモエ→ベン→ミランダ→アメリ－→ゴドック”，得出遗迹蛋的转送条件，并推断出它的最后去处。找到ゴドック拿回遗迹蛋，在回飞艇之前去ラウンジ和ココナッツビ－チ回收谜题061、062。





本章小金币位置

ココナッツビーチ
1.栈桥下漂浮物
2.远处的小船
3.左侧树上的蝴蝶
4.右上角的塔

水上マーケット
1.左侧挂着的黄色遗迹蛋玩偶
2.右侧白色船上
3.左侧楼梯上方的门
4.远处高塔
5.左侧店铺的称

海岸通り
1.右侧篮子里的水果（点击3次）
2.左数第二个建筑物的烟囱
3.左数第三个建筑物上细长的部分
4.船头的木杆

海辺のダイニング
1.右侧屋檐上的风铃
2.桌子上的龙虾（点击3次）
3.屋顶上吊扇
4.吧台上左边罐子的顶部

大灯台
1.右下植物
2.树下垃圾桶
3.左下城墙的缺角伤痕

マルチノ・リゾート
1.右侧建筑中间的窗户
2.入口左侧的球体
3.上方中央建筑的窗户

ラウンジ
1.沙发旁的盆栽
2.左侧靠近服务台水槽里的安康鱼
3.服务台上的铃

第四章 5つのエッグ（ピストニオ篇）

这一次到达的是一个充满西部风情的城市。和路上的牛仔蓝嘉（レンジャー）对话，他说这是一个有野兽出没的小镇，劝雷顿赶紧离开。忽然远处传来野兽嚎叫声，追踪着声音，大家发现了凶暴的红狼，以及鬼鬼祟祟的黑衣人组织。为了抢在黑衣人之前拿到遗迹蛋，众人依然是决定一边打听情报一边追踪怪兽。在マカロニ通り调查右侧建筑物吊灯，出现谜题064。和蓝嘉对话，之后去找保安官。在酒馆被人搭讪，解决谜题065。终于见到保安官卡宾（カ-ビン），解决谜题066，卡宾告诉他们红狼在废矿坑。

卢克想要发挥自己和动物沟通的能力，众人来到矿坑找寻红狼。红狼说想要见一个女孩，回到保安官の诘所发现卡宾和一个老太太在说话，回到町はずれの厩舍，触发谜题067、063（东路左侧的马）、来到カウボ-イ食堂和少女卡内特（カ-ネット）对话，解决谜题068。调查左侧厨房深处的锅，得到收藏品“おちゃめナッツ”。之后带着卡内特回到矿坑，然而红狼找的却不是卡内特。再次回到保安官の诘所发生剧情，众人来到卡内特的家。调查地板上的篮子，得到收藏品“あらくれダイス”。调查炉子上方的书，出现谜题069。查看照片，和老奶奶对话，解决谜题070，原来老奶奶才是红狼要找的小女孩。回到矿坑，红狼终于见到想见的人，雷顿教授得到遗迹蛋，回飞艇之前可以去卡内特家回收谜题071。





本章小金币位置

町はずれの厩舍
1.右侧商店招牌
2.右侧黄色建筑物2层窗户
3.冒烟的烟囱
4.左侧树上吊着的灯

マカロニ通り
1.左侧商店前的木水槽
2.左侧绿色建筑物的招牌
3.右下放着钳子的打铁桌
4.右侧上方吊着的牌子

カウボーイ食堂
1.牛排（点击3次）
2.左侧火炉的门
3.屋顶的灯
4.右上挂着的照片。

保安官の诘所
1.右侧木板栅栏
2.左侧房子门旁小洞
3.左上屋檐下吊着的东西

废矿
1.正面岩石上灰色的东西
2.右侧墙壁（点击2次）
3.放大模式，中间岩石顶端

ルビーの家
1.右侧照片旁绿色水果
2.左侧架子上蓝色的罐子
3.右上房顶角落的甘草
4.右上钟旁边的罐子

第四章 5つのエッグ（マリ-ド-ル篇）

第四个城市是有风吹拂的小镇。在町はずれの牛小屋调查右下角的兔子，出现谜题072。调查左侧房子上挂着的花盆，得到收藏品“过保护なトンカチ”和老爷爷对话，得知小镇正在举办结婚典礼，继续前进，突然刮起了龙卷风，参加婚礼的人也离开了。和牧羊人对话触发谜题073。来到新娘所在的风の祠发现所谓的结婚典礼却是新娘和神龙结婚，并且将新娘关在了风の祠，而深爱新娘的年轻人痛不欲生。和牧师对话，他说龙卷风是神龙的怒气，而新娘作为祭品能够镇压龙卷风，亚丽亚感觉到风の祠里有遗迹蛋的力量，但要突破铁门众人只能先搜集情报。回到风の小道和妇人对话，解决谜题074。

来到风车小屋前，调查左侧有蝴蝶的岩石，发现谜题075。调查塔中央左侧，得到收藏品“りっぱなラッパ”。和新娘的未婚夫罗米（ロミ-）交谈，受到沉重打击的他暂时没法帮忙，只能再找其他解救新娘的方法，在风の小道、町はずれの牛小屋、风の祠、风车小屋前这几个地方和居民对话搜集情报，原来之前所有的新娘最后都逃脱了，但是这一次茱莉亚却很固执，众人决定让罗米去劝服她，和罗米对话来到罗米家。调查架子上的收音机，发现隐藏谜题076。和罗米对话，追着他来到风车小屋前触发谜题077。来到风だまりの洞窟按照右上、左、右下的顺序调查巨大的岩石。终于来到龙神祭坛，和茱莉亚对话，再调查龙石像，调查左侧地砖，得到收藏品“瞬间砂时计”。解决谜题078。得到遗迹蛋，回飞艇之前从风の祠和风の小道回收谜题096、098。

本章小金币位置

町はずれの牛小屋
1.左侧风车扇叶中央
2.中央挂起来的钟
3.右侧巨大的风车

风の小道
1.桌子上的火腿（点击3次）
2.右侧挂着的铃铛
3.道路左侧生长的草丛
4.冒烟的烟囱

风の祠
1.左下被风吹动的树
2.右下的草
3.石头小路前段右侧

风车小屋前
1.左下白色的花
2.正面铃铛
3.有烟的烟囱
4.罗米背后白色窗户

ロミーの家
1.炉火
2.右上吊灯
3.右下木堆
4.左下水桶

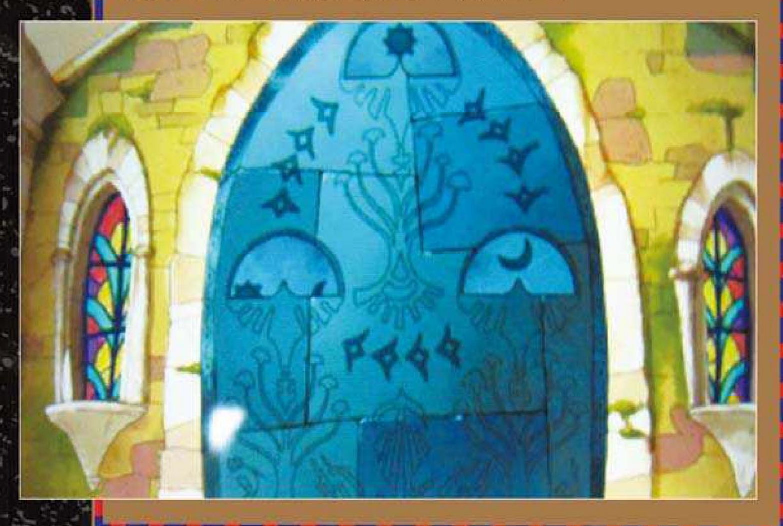
风だまりの洞窟
1.地上的南瓜（点击3次）
2.南瓜右侧的叶子
3.左上干扁的葫芦

龙神の祭坛
1.正面铃铛上方

第四章 5つのエッグ（スリ-プルス篇）

在飞艇选择最后一个目的地いせきのまち。这里是一个很荒凉的古城，在スリ-プルス正门调查右下的门能够继续前进。在广场调查右上烟囱下窗户，得到收藏品“からくりこもりうた”。查看金色的鸟雕像，回到正门，发现黑衣人也来了，和少年洛克斯（ロクス）对话，他说城里的大人们已经睡了1周了，没有人起床。来到洛克斯家，他为了治好村里人的怪病，想要唤醒不死鸟。回到广场，和小孩对话触发谜题079。在フェニ-ル岳のふもと调查右上方巨大的飞蛾，触发谜题080。和秃鹰对话得知曾经有浑身闪光的大鸟在这里出现，下山又看到黑衣人组织，回到广场再和小孩对话，发觉他们在祭典期间在まんまる塚玩耍，来到まんまる塚，调查右侧房屋前大大树，发现隐藏谜题082，和小孩子对话，解决谜题081。

来到寺院，调查左上的彩色玻璃，得到收藏品“伟大なるロウソク”。调查长老，再调查右侧蓝色石碑，然后放大查看正面蓝色墙壁，进入解谜模式，按下图位置调整图案。回到正门，发现三角石板，调查之后再调查拱门上的石板，选择右数第二个和第四个，就能召唤不死之鸟。回到广场看到不死鸟雕像消失，应该是去它的饮水场，来到フェニ-ル岳调查柱子，得到收藏品“アンニュイな胸像”。调查水库门，出现谜题085，原来不死之鸟就是城市中河流组成的图案，回到まんまる塚自动发生剧情。成功唤醒村里的人们，来到寺院得到遗迹蛋，在正门和孩子对话回收谜题083。



本章小金币位置

スリ-プルス正门
1.右下的罐子
2.正面建筑物吊着的灯
3.左侧小屋红色尖顶

不死鸟像の广场
1.鸟雕像下方
2.左下木桶上的葡萄（点3次）
3.右侧枯木的顶端
4.右上冒烟的烟囱

ロクスの家
1.书架下层罐子
2.火炉边上的碗
3.吊着的灯
4.左侧的面包

フェニ-ル岳のふもと
1.右侧大树下的植物穗部分
2.中央左侧树断裂的顶端
3.左侧中央树上折断挂着的树叶部分

フェニ-ル岳
1.下方中央的岩石
2.左上树上的叶子
3.远处蓝色建筑的顶端

まんまる塚
1.蜂窝下方远处树的树叶
2.右下地上的草
3.左上远处的红屋顶

グラスデン寺院
1.左侧小石碑
2.右上黄金鸟像
3.右侧细长石碑
4.右上彩绘窗户

第四章 5つのエッグ（非主线）

完成遗迹蛋收集之后可以回之前的各个城市回收各种谜题、金币、迷你游戏等等，这部分是非主线内容，也可以不做直接和亚丽亚对话进入第五章。

スノ-ラ

到达スリップストリ-ト后追加新的地点，来到スト-ブ食堂，和客人对话，谜题111。调查左下的黑板，得到收藏品“ツララ・ア・ラ・モ-ド”来到スノ-ラ停留所前追加新的地点，在スノ-ラ商店街和小孩对话触发谜题109。调查水面伸出的木头，发现谜题086。调查正面建筑物尖尖的屋顶，得到收藏品“屈强なゆきだるま”。

コハンベ-ル

来到コハンベ-ル驿，开启新地点，来到さびれた喫茶店，和店员对话开启谜题105，调查右侧墙壁上的时钟得到谜题087，在水上通路の住宅街和女性对话，开启谜题107。

ロンドン

到达テムズ川の发着场，追加新的地点——格纳库。在大学前追加新的地点——科学研究栋1号室，调查左侧书架，发现谜题088。调查左侧大箱子，得到收藏品“センチメンタルUFO”。在博物馆左侧屋里和雷顿的妈妈对话，解锁谜题104。

ムスロッホ

在村长の家前、泷里の钟乳洞分别解锁谜题103、089。在倒木の渡桥，调查左下红色的花得到收藏品“いいラフレシア”。

マルチノ

在水上マ-ケット、大灯台、ラウンジ、海岸通り分别解锁谜题090、092、106、091。在海边のダイニング和ゴドック对话之后调查吧台上的桶，得到收藏品“开运ポポンチョさん”。

ピストニオ

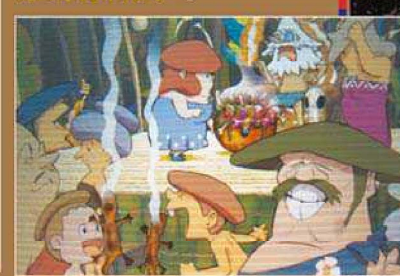
在町はずれの厩舍、マカロニ通り、カウボ-イ食堂、保安官の诘所，分别解锁谜题093、108、094、095。调查在废矿右侧的红狼，之后回到保安官の诘所，在此调查红狼，之后回到废矿右侧调查地面的岩石，得到收藏品“はなればなれの友达”。

マリ-ド-ル

在町はずれの牛小屋和牧羊人对话，之后在风の祠、风の小道、风车小屋前、龙神の祭坛分别解锁谜题110、097、099、100。在ロミ-の家和ロミ-对话，之后调查右下宝箱，得到收藏品“おてごろ风车”。

スリ-プルス

在グラスデン寺院、フェニ-ル岳のふもと、フェニ-ル岳解锁谜题084、112、101。在ロクスの家和ロクス对话，之后调查书架上的东西，得到收藏品“もえつきた不死鸟”。



本章小金币位置

スト-ブ食堂
1.挂着的红色帽子
2.椅子旁边的木柴
3.右下挂着的锅盖
4.桌子上的苹果

スノ-ラ商店街
1.桥里侧招牌
2.桥右侧路灯
3.左侧路灯上的路标

さびれた喫茶店
1.左数第三把吧台椅子
2.近处的吊灯
3.最后一张沙发后挂着的画

格纳库
1.右侧红色罐子
2.左侧木箱上的工具箱
3.绿色油桶

科学研究栋1号室
1.中央装置左下
2.右下的纸
3.左侧架子上的箱子

龙神の祭坛
1.右侧的派（点击3次）
2.右侧灯

スリ-プルス正门
1.桌子上的烧猪（点击3次）

第五章 ゴッド街の悪魔

和飞艇内的亚丽亚对话选择释放遗迹蛋的魔力，结果却发现遗迹蛋有一个是假的，亚丽亚回到神々の壁感应到遗迹蛋在ゴッド街。之后可以选择谜题回收或者直接向ゴッド街出发。

谜题回收（非主线）

コハンベ-ル
在町外れの踏切、ユ-トン湖のほとり、湖畔の森触发谜题128、126、127。

スノ-ラ
在スノ-ラ南ゲ-ト、スリップストリ-ト、スノ-ラ停留所前触发谜题123、124、125。

ロンドン
在テムズ川の发着场和ノ-スレント通り触发谜题129、130。

ムスロッホ
在村の广场和倒木の渡桥触发谜题131、132。

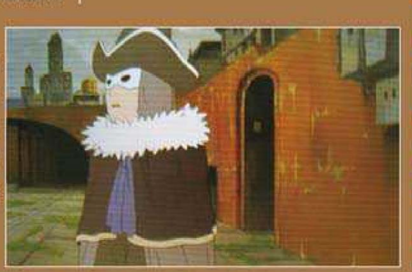
マルチノ
在水上マ-ケット和大灯台触发谜题133、134。

ビストニオ
在マカロニ通り和保安官の诘所触发谜题135、136。

マリ-ド-ル
在风の小道和风の祠触发谜题137、138。

スリ-プルス
在スリ-プルス正门、グラスデン寺院、まんまる塚触发谜题139、140、141。

追寻遗迹蛋的踪迹来到ゴッド街，刚下飞艇就听到枪声，众人往暗黑街赶去。在黑暗街调查左上铁路线，出现谜题113，调查左侧楼梯上的猫，出现谜题114。调查车，得到收藏品“めげずの7番ピン”。查看受伤的男子，发现是塔克（タッコウ），黑衣人正在追他。回到废弃物处理厂，查看右侧战舰。在战舰内点击门，解决谜题115。来到战舰内部，查看操作器，将吊臂移开之后放大查看角落里的燃料桶，出现谜题117。和黑衣人对话解决谜题116。进入指令室，调查左侧的装置，得到收藏品“なにかのリモコン”。和塔克对话，把昏倒的他送回飞艇。再次深入组织根据地，在废弃物处理场和黑衣人对话，出现谜题119，暗黑街触发谜题118，发生剧情。终于来到塔捷特组织的大本营，大量亚斯兰特的遗迹隐藏在这里。看来组织从一开始就知道遗迹蛋是获得亚斯兰特智慧的钥匙，那么为什么他们只偷走了一个遗迹蛋呢？调查守卫，解锁谜题120。塔捷特组织绑架了大量的科学家为他们解读亚斯兰特文明，但是对亚斯兰特文明异常熟悉的沙海曼博士为什么能逃过一劫呢？来不及细想，众人继续向上，调查中央的柱子，再调查远处的门，解决谜题121。调查左侧的花盆，得到收藏品“真夜中のナイト”。在完成过75道以上谜题时能够进到首领的房间。进入之前回到黑の岩·中层能够回收谜题122。塔捷特组织的首领布洛内夫提出要用遗迹蛋做一场赌博，用24枚硬币，看谁能拿到最后1枚，选择“后からコインを取る”之后对手如果拿了1枚，玩家就拿3枚，如果对手拿了3枚玩家就拿1枚，总之要凑到4，就一定能拿到最后1枚。虽然赢得游戏，但是布洛内夫却用家人威胁雷顿。识破他诡计的雷顿不为所动，终于拿回了第五枚遗迹蛋。此时返回首领房间调查地球仪能够回收谜题142。调查地板上圆形，能够生起一根圆柱，点击中间部分，能够获得收藏品“たけだけしい魔物”。和屋顶上的亚丽亚对话，解决谜题143。终于回忆起一切的亚丽亚认为自己不该存在与这个世界上，雷顿却要她一起解开亚斯兰特文明的秘密。发现沙海曼博士的异常，和他对话，发现他正是迪斯科尔，他声称为了向塔捷特报仇才做了这些。来到首领房间调查左上翼龙化石发生剧情，进入第六章。



本章小金币位置

废弃物处理厂
1.道路右侧的草
2.右侧墙上的按钮
3.左下水里的罐子
4.正面远处建筑物的顶端

暗黑街
1.地上瓶子
2.右侧街灯
3.右侧黑猫面对的窗户

大战舰·指令室
1.右侧黄色操作器
2.左上墙上的箱子
3.中央靠右的椅子

黑の岩
1.正上方石像左侧红光
2.正上方石像右侧红光
3.左上路灯
4.右上路灯

黑の岩·中层
1.左侧抽屉
2.右侧柱子顶端的灯
3.左上墙上的圆形花纹

黑の岩·上层
1.右侧抽屉
2.左侧柱子顶端的灯
3.右侧门前柱子上的灯

黑の岩·屋上
1.正中上方有三角形的原型图案
2.左上墙壁上圆形图案
3.右上墙壁上圆形图案

黑の岩·首领の间
1.调查地上圆形地毯，升起的机关最下层布袋
2.右侧水果（点3次）
3.右上望远镜
4.左侧桌子上打开的书

第六章 アスランドの遗产

回到初始之地亚丽亚苏醒的地方，开启新的地图封印の门，调查左侧岩石尖端，得到收藏品“すぐれたエキス”。和迪斯科尔对话，触发剧情，关键时刻蕾米居然绑架了卢克，原来她居然是塔捷特派来的，钥匙和亚丽亚都被布洛内夫带走，和迪斯科尔对话决定进行合作。在贤者の道调查卢克，再调查左侧装置解决谜题144。进入试の门调查左前方的角，得到收藏品“かつてのあやまち”。调查大门，解决谜题145。在深渊の间调查左侧的火柱，得到收藏品“みわくのキューブ”，调查大门，解决谜题146。继续乘船前进，来到断罪の间，调查左侧石像的脸，得到收藏品“ブキミなまなこ”。调查巨大的剑，解决谜题147。迪斯科尔在破坏陷阱过程中受了重伤终于讲出自己的身分，原来迪斯科尔是雷顿的亲生哥哥，雷顿本来是他的名字，为了能让弟弟被人收养而将这个名字给了他。黑衣人的首领布洛内夫正是雷顿和迪斯科尔的亲生父亲，在雷顿兄弟还很小的时候他们的父母就被塔捷特组织绑架，逼迫他们解开亚斯兰特文明之谜，雷顿母亲的病逝刺激了布洛内夫，他逐渐迷失自我彻底沦为组织的帮凶。为了阻止他疯狂的举动，雷顿教授继续前进，在天启の间调查地板，解决谜题148开启机关后第六章结束。

本章小金币位置

封印の门
1.中央上方断了的岩石
2.中央地面积雪
3.右侧岩石尖端

贤者の道
1.左侧岩石上的蓝光
2.右侧岩石上的蓝光

试の门
1.右下圆形
2.左侧尖岩石
3.门上的装饰

深渊の间
1.右上天花板上的洞
2.左前坏掉的柱子断面
3.右侧火盆

断罪の间
1.右侧石像额头
2.右侧墙壁尖端
3.左侧大石像下的小石像
4.左上火把

天启の间
1.左侧墙上的小窗户
2.开启机关后门上的鸟
3.右侧柱子上的蓝宝石

终章 未来へと伝わる遗产

来到神罚の间，没能阻止布洛内夫开启机关，大量亚斯兰特人偶出现，原来亚斯兰特人用超高的智慧制造了这些人偶，却最终导致灭亡，亚斯兰特7贤者将所有人偶冰封起来，亚丽亚也是人偶之一，布洛内夫执着地为了所谓秘宝而解开了封印，也因此引发了灾难，最后布洛内夫幡然醒悟，和众人一起关闭了控制器。亚丽亚救了所有人，却也和亚斯兰特文明一起沉入了水底……

本章小金币位置

神罚の间

1.天花板上吊灯

2.左侧拱门尖端

3.右侧拱门尖端

谜题详解

谜题01 飞行船の目的地

问题：飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案：如图所示。



谜题02 冰のプレゼント

问题：朋友送来了生日礼物，是被冻在冰中送达的，附信中写了一般情况下融化30g的冰需要150ml水，冰冻住礼物的冰共有2kg，那么想要从中间取出礼物，需要150ml容量的杯子最少几杯水呢？

答案：0杯，仔细观察图片，会发现壁炉中的炉火，把冰块放在旁边，就能渐渐融化露出礼物。

谜题03 街の灯り

问题：今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，同种颜色的灯不能交叉。

答案：如图所示。

谜题04 雪の结晶

问题：仔细观察飘落的雪结晶，以下4种雪结晶哪一种没有飘落？

答案：C。

谜题05 刺繍の模様

问题：在布上进行刺绣，刺绣使用了4种花纹，这些花纹是遵循某种法则排列的，按照黄线指示一直缝到红手套处，填补图上空缺的花纹。

答案：假设松树是1、雪花是2、手套是3，就会发现花纹是按照简单的加法等式排列，答案如图所示。



谜题06 冰の少女

问题：转动石板让光线将石板分割成若干区域，每个区域必须包含4个小方块，完成之后就能解开冰封印。

答案：如图所示。



谜题07 海贼と水兵

问题：水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案：1.最右侧的海盗跳到左侧。
2.左侧数第二位的海盗跳到右侧。
3.右侧数第二位的海盗跳到左侧。
4.左侧的水兵跳到右侧。
5.中央的水兵跳到左侧。
6.最右侧的海盗跳到左侧。
7.左侧的水兵跳到右侧。

谜题08 つるつるカメ

问题：冰面上有晒太阳的乌龟以及冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案：红色乌龟向左→冰块向下→靠上的绿色小乌龟向下→大乌龟向右→红色乌龟向下。

谜题09 ダイヤルを回せ

问题：门被轮盘转锁锁住，圆盘上的○和◇图案分别代表1和5，调整转盘，让转盘四个部分每个部分的数字之和都一样。

答案：最外层是不可以转动的，调整里面两层，使每部分的数字和都为15，具体答案如图所示。



谜题10 クレ-ンを避けろ

问题：危险！吊臂向雷顿教授袭来，巧妙地避开障碍让雷顿教授走到终点。

答案：右右下下右右右右右上下左左上上右右右。

谜题11 1リットル欲しい

问题：想要1升燃料，两个燃料罐子一个能装9升一个能装11升，并且可以将燃料互相倒入，利用这一点想法让某个罐子内留下1升燃料。

答案：左9右0→左0右9→左9右9→左7右11→左7右0→左0右7→左9右7→左5右11→左5右0→左0右5→左9右5→左3右11→左3右0→左0右3→左9右3→左1右11。

谜题12 リスたちの好物

问题：这里有重量不同的4种果实，松鼠喜欢重量排名第二和第三的果实，每次可以称2种果实，找出松鼠喜欢的两种，将它们放在秤上。

答案：AD。

谜题13 バラバラのバラ

问题：想要送给朋友由红、蓝、黄、紫四色组成的豪华花朵，要求花瓣的边缘相接的必须是不同颜色，完成这朵花。

答案：如图所示。



谜题14 花を植えよう

问题：在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案：如图所示。



谜题15 鱼のポスタ-

问题：贴起来的鱼海报破损了，希望能够将其恢复成原样，只能以三枚一组的方式上下左右移动。

答案：如图所示。















谜题16 案内板のナゾ

问题：在森林中野餐却迷路了，虽然有指路板，但是板子却坏掉了，箭头指向哪里完全看不清，在附近有指路板的碎片，将其拼好，把指路板恢复。

答案：如图所示。



谜题17 湖面を步く少女

问题：仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明的落脚台上，落脚台会不断移动，利用落脚台和浮岛，让雷顿教授顺利走到少女的位置。

答案：左→浮岛→上→右→浮岛→右→下→左→浮岛→左→上→右

谜题18 神々の壁

问题：墙壁上画着天空之王分割大陆的故事，运用宝剑砍出的四条轨迹将大陆分成10份，并将五人分开。

答案：如图所示。



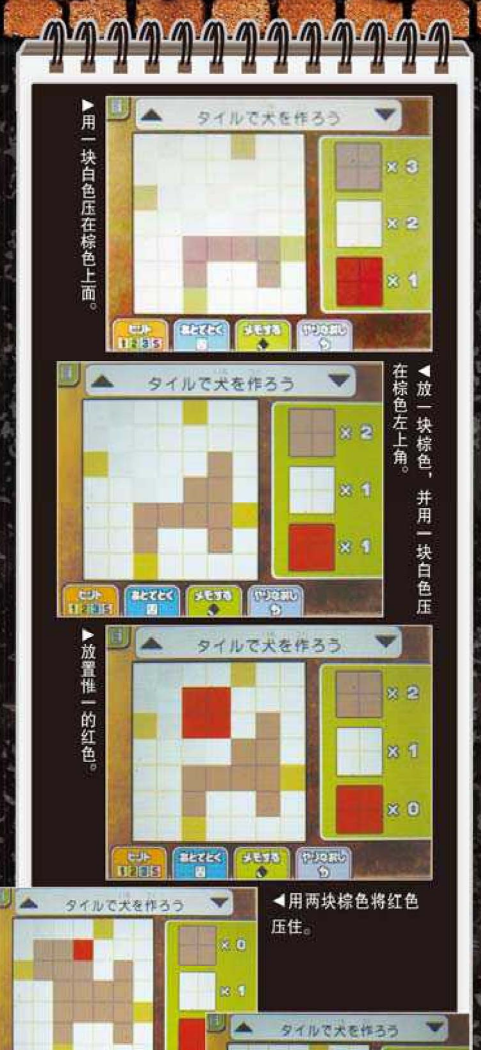
谜题19 タイルで犬を作る

问题：制作像上画面一样的小狗形状。

答案：如图所示。



◀先将六块白色的方形按照图所示放置，再并排放两块棕色。



▶用一块白色压在棕色上面。

◀放一块棕色，并用一块白色压在棕色左上角。

▶放置惟一的红色。

◀用两块棕色将红色压住。

▶把最后一块白色放在右上角。

谜题20 のりかえシップ

问题：想办法利用船只逃到河对岸，注意每移动1次红色的船会移动1格、蓝色的船2格、紫色的船3格、橘黄色的船4格。

答案：上蓝色的船→右→右→右→右→上紫色的船→左→左→上红色的船→左→左→上蓝色的船→右→右→右→上橘黄色的船→左→左→上紫色的船→右→上蓝色的船→右→右→右。

谜题21 大物を釣ったのは?

问题：ABC三个人在钓鱼，眼光高明的渔师说1个人钓的是长靴、一个人是空罐子、最后一个人钓到了大鱼。钓长靴的坐在钓大鱼的旁边，钓长靴的不是B。那么钓大鱼的是谁？

答案：B。

谜题22 泥まみれの出土品

问题：考古学家发现了巨大的出土文物，想要用水冲掉泥土，明明已经打开水管却没有流水，这时只要拜托一个人就能让水流出，拜托谁呢？

答案：B，因为考古学家踩着水管阻碍了水的流出。

谜题23 フル-ツのS

问题：在水果蛋糕店实习的六个人，分别负责不同的水果，A是草莓、B是苹果、C是香蕉、D是杨桃、E葡萄、F哈密瓜。他们每天都忙于削皮切水果，有一天有一个人说了一句：“今天也削了好长，最后多亏了S帮忙。”是谁说了这句话？

答案：B，她是在说成为S形状的果皮。

谜题24 待ち合わせのナゾ

问题：4个人决定在某个公交站集合，A说：“最短需要换乘2次。”B说：“我到集合地点是一条直线。”C说：“需要在第二个公交站停车换乘，然后再在第二个公交站下车。”D说：“到达集合地点我有两条停车次数一样的线路可以选择。”

答案：如图所示。



谜题25 怪盗からの予告状

问题：怪盗预告今晚要从1～60号仓库中选择一个偷取其中宝物，他的目标是用0、1、2、4、7、15、31这些数字用加法无法得到的数字，而且在加法时不能使用同一个数字。那么应该重点警备哪个仓库呢？

答案：用以上这些数字变换组合方式相加能得到1～29、31～60中任意数字，惟独没有30，答案就是30。

谜题26 ネコのさんぽ

问题：黑猫和白猫感情很好，黑猫想要两只猫一起回家，如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向移动1格，掉入井盖的话失败。

答案：下→下→下→下→下→右→右→右→上→上→上→右→右（注意猫咪转向也需要按方向键，以上顺序包括转向按键）。

谜题27 タイルで爱を入める

问题：用木板拼成心的形状，木板可以相互重叠。

答案：如图所示。



◀将红色木板放在中央下方，然后四个角落铺上白色木板。

▶在上方交替放两个红色木板并用一个白色木板压住。

◀压两个红色木板。



▶再压两个红色木板。



◀将最后一个木板放置好。

谜题 28 花束を届けよう

问题：指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案：如图所示。



谜题 29 犯人の乗った列车

问题：有三名逃犯逃上了列车，在第一辆和最后一辆车厢没有，为了追捕他们，在他们乘坐的车厢前后都需要配备警员，至少需要多少名警员？

答案：5。

谜题 30 飞行船の目的地2

问题：飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案：如图所示。



谜题 31 恋人の贈り物

问题：将盒子打开里面的礼物就会归她所有，提示是“10的光束由一颗星星表示的时候箱子就会打开”，请帮她打开箱子。

答案：如图所示。



谜题 32 本棚へ反そう

问题：将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的数量。

答案：书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，如图所示。



谜题 33 豪势な买い物

问题：在超市中想要购买全部14种商品，花光5000元，路线应该如何安排？注意走过一次的架子不能再走，另外并没有买蘑菇和鱼。

答案：如图所示。



谜题 34 何秒かかる

问题：在1层的男性想要对25层的女性求婚，因此希望电梯快点来，电梯从1层升到5层需要15秒，他几秒后可以到达她所在的25层？

答案：90。

谜题 35 伪物の遗物

问题：按照照片，将真品全都找到。

答案：注意观察就会发现照片是反的，所以和图上模样相反的才是正品，如图所示。



谜题 36 坠落寸前

问题：引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道安好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案：如图所示。



谜题 37 坠落寸前2

问题：引擎故障，飞机就要坠落，将所有的管道安装好，让燃料能够顺利注入。注意必须用上所有的部件。

答案：如图所示。



谜题 38 王冠のナゾ

问题：世界上最大的宝石刚好放在皇冠里，完全取不出来了，戴起来实在太难受了，又很沉，我决定把宝石送给能够数清楚王冠有多少颗宝石的人。

答案：18，王冠顶端有1枚，四侧带子上各有2枚，下方一圈有8枚，表面上有17枚，但是皇冠里面也有一枚，共18枚。

谜题 39 イチゴパ-ティ-

问题：四个孩子在分吃草莓，询问他们吃的数目，A说：“比B少吃1个”；B说：“吃了C的3倍”；C说：“比A少吃5个”；D说：“刚好吃了A的一半”，这几个孩子最多的一个人吃了9个，4个人分别吃了多少个草莓？

答案：A8、B9、C3、D4。

谜题40 ドングリを拾おう

问题：森林中有三只松鼠，它们要按顺序各回各家，道路上的数字是榛子的个数，路过的松鼠会将榛子都拿走，为它们安排路线，要求三只松鼠捡同样数量的榛子回家。

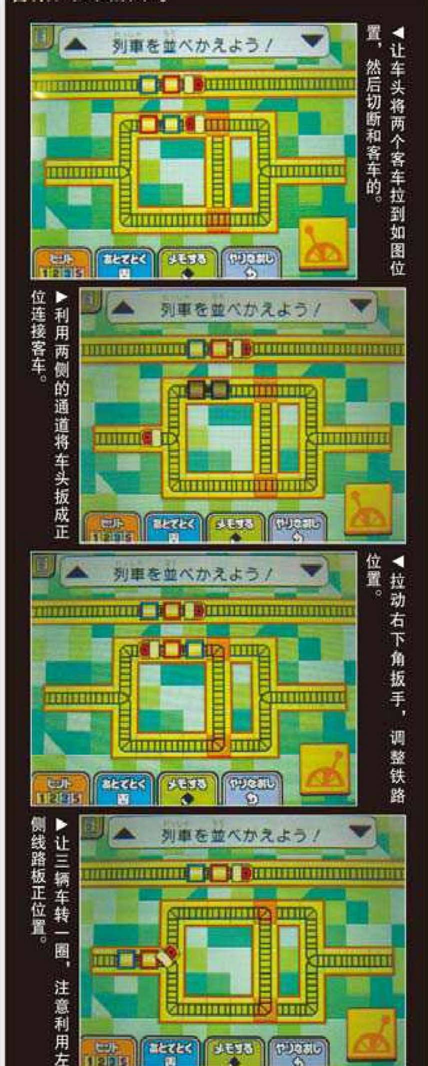
答案：如图所示。



谜题41 运转士の悩み

问题：新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一摸一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，车头可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

答案：如图所示。



◀让车头将两个客车拉到如图位置，然后切断和客车的。

▶利用两侧的通道将车头扳成正位连接客车。

◀拉动右下角扳手，调整铁路位置。

▶让三辆车转一圈，注意利用左侧线路扳正位置。

谜题42 六つ子の要望

问题：每四个格子分成一组搬运，每组需要有10根木材，将所有木材分成6组。

答案：如图所示。



谜题43 宝石を守れ

问题：用绳子将所有的小偷都圈起来，一起逮捕，注意不能把宝石也圈进去哦。

答案：如图所示。



谜题44 5人の演奏会

问题：演唱会场利用到的剪影照片不小心混进去了一张练习照片，这样会引起负责人生气，仔细观察不同聚光灯造成的影子，赶快找到不是正式演出的那一张。另外注意所有的照片都是从正面拍的哦。

答案：C



谜题45 こぶたのレ-ス

问题：可爱的小猪赛跑开始了，必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案：2、4移动到空白→1、2移动到空白→5、3移动到空白→3、4移动到空白。

谜题46 花を植えよう2

问题：在庭院内种植鲜花，希望两种鲜花交替种植，注意有房子的地方不能种植。

答案：如图所示。



谜题47 小鸟のエサ

问题：在四个颜色的鸟巢外面放上水果，经过观察发现，小鸟十分挑食，1周内蓝色巢外面的水果消失了5次、绿色5次、红色4次、黄色3次，从周一到周日小鸟分别吃了什么？

答案：苹果、橘子、橘子、橘子、苹果、苹果、苹果。

谜题48 ドングリを拾おう2

问题：森林中有三只松鼠，它们要按顺序各回各家，道路上的数字是榛子的个数，路过的松鼠会将榛子都拿走，为它们安排路线要求三只松鼠捡同样数量的榛子回家。

答案：如图所示。



谜题49 ヤシの実をとって！

问题：帮孩子们摘椰子，问他们想要什么得到的回答是，A说："想要全部都是1种颜色的椰子，且比C多一个。"B说："想要从边上数第二位的椰树上，不想要蓝色的椰子。"C说："从B摘的椰子树的旁边摘，比B多一个，需要同一个颜色的椰子。"

答案：A黄色3个、B绿色1个、C蓝色2个。

谜题50 森の案内人

问题：在森林中迷路，用苹果收买了八只小动物，让它们带路。老鼠能带路1格、兔子2格、狐狸3歌、熊4格，不能连续让两只相同的动物带路，枯木的位置不能放置小动物。

答案：如图所示。



谜题51 うりぼうのレ-ス

问题：可爱的小猪赛跑开始了，必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案：5、4向右→1、2向左→2、5向右移动1格→3、2向右移动1格→1、3向右移动1格→2、4向左移动1格。

谜题52 勇者の冒险

问题：移动石板先创造通向钥匙的道路，再创造通向宝箱的道路。

答案：因为拼图中只有空格位置是在不断变化的，因此将拼图中的空格视作一个整体，下文解谜将以空格的移动说明，例如空格向右，也就是空格当前位置右侧的砖块向左移动，相对的空格位置就向右移动了。



下右上左上左下右下右上上左下下右上上上右下左上右下下左上上右下（到这一步拿到钥匙）左左上右下左上。

谜题53 巨石倒し

问题：调查发现这里的巨石阵只要推倒一个其他的都会倒下，圈出那个关键的巨石。

答案：如图所示，巨大石板在中间留下的阴影暴露了它的位置。



谜题54 三つ子のボ-ト

问题：三胞胎和朋友在湖中划船，三个人的长相一模一样，应该很容易就找到，但是有一个人藏了起来，三胞胎分别在哪艘船里呢？

答案：2、3、6，摇晃3DS有藏人的船就会非常不稳，船上的人会滴汗。

谜题55 アイスを买おう

问题：按照女朋友的要求为她买冰淇淋。"最下面是没有配料的冰淇淋。"、"很讨厌C款巧克力口味。"、"中间是从边上数第四个，从另一边数第二个。"、"B款香草口味旁边那个口味要放到最上方。"、"讨厌D款抹茶口味放中间。"

答案：ABD(从上到下)。

谜题56 案内板のナゾ2

问题：在森林中野餐却迷路了，虽然有指路板，但是板子却坏掉了，箭头指向哪里完全看不清，在附近有指路板的碎片，将其拼好，把指路板恢复。

答案：如图所示。



谜题57 六つ子の注文

问题：每四个格子分成一组搬运，每组需要有10根木材，将所有木材分成6组。

答案：如图所示。



谜题58 アシカショ-

问题：移动皮球让海豹顶的球的符号和脖子上项圈的符号相同。

答案：按照以下顺序将球依次交换到空着的地方◇、△、☆、◇、△、□、☆、◇、□、△。

谜题59 绝景ツア-

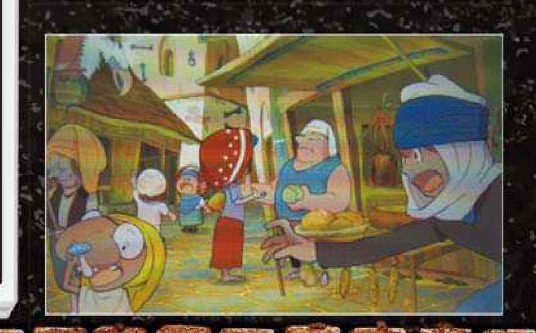
问题：A～D先生和E～H君参加了两天的旅游，第一天A和E去森林、B和F去荒野、C和G去海边、D和H去山里，第二天为了男女组合和地点不一样，B和E去海边、C和某人了去山里，那么G和谁去了哪里？

答案：和D森林。

谜题60 のりかえシップ2

问题：想办法利用船只逃到河对岸，注意每移动1次红色的船会移动1格、蓝色的船2格、紫色的船3格、橘黄色的船4格。

答案：橘黄色船→右→紫色船→左→上面两行的橘黄色的船→右→红色船→右→右→右→下面两行的蓝色船→左→左→左→左→上面两行的红色船→右→右→橘黄色船→左→紫色船→右→右→右。



谜题 61 宿泊客は何人?

问题：某个旅店12月28日离开了13人，住进了16人，这一天的住宿者为25人；27日离开19人，住进11人；26日离开12人，住进18人；25日离开15人，住进14人，那么24日的住宿者共多少人?

答案：25，简单算一下住进来的人和离开的人数总和分别都是59人，所以住宿的人数不变，是25人。

谜题 62 アシカショ-2

问题：移动皮球让海豹鼎的球的符号和脖子上项圈符号相同，注意右上角数字表示限制的步数。

答案：按照以下顺序将球依次交换到空着的地方◇、心形 、☆、△、□、◇、心形、☆、△、□、◇、心形、☆、△、□。

谜题 63 森の中の马

问题：骏马在森林中飞奔，被拍摄了几张照片，观察照片，判断六棵树中哪棵在最前方。

答案：E。

谜题 64 盗贼兄弟

问题：哥哥从屋顶扔下艺术品，弟弟在下面用货车接，考虑到逃跑时的方便，需要把艺术品拼成一个正方。

答案：如图所示。



谜题 65 めくるのはどれ?

问题：四张牌变换顺序按照上屏显示的排列了3次，第四次排列如下屏，请选出是方块的那张。

答案：右数第二，纸牌是正反两面的。

谜题 66 鹅が逃げた

问题：有人放走了鹅，有四个嫌疑人，他们中有一个是犯人，只有一个人会说实话，请找出犯人。A：“B绝对是犯人”；B：“C绝对是犯人”；C：“A或者B有可能是犯人”；D：“B或者C有可能是犯人”。

答案：A

谜题 67 リンゴをダチョウに

问题：移动积木将苹果变成鸵鸟。

答案：如图所示。







谜题 68 妖精のキッチン

问题：将所有食材聚集在中间，食材只能横纵斜移动，一次不能飞跃2位以上。

答案：鸡蛋向左上→鸡蛋向下→番茄向左上→起司向左下→鸡蛋向右上。

谜题 69 本棚へ返そう2

问题：将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的手续。

答案：书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，答案如图所示。



谜题 70 骑士の试验

问题：数一数旗子上共有多少个正方形。

答案：44。

谜题 71 妖精のキッチン2

问题：将所有食材聚集在中间，食材只能横纵斜移动，一次不能飞跃2位以上。

答案：右上角的汉堡肉向中间→芝士向汉堡肉→番茄向鸡蛋→番茄向培根→番茄向芝士→番茄向蔬菜→番茄向汉堡肉。

谜题 72 ウサギのお家

问题：重新连接地上道路，让黑兔子回黑色家，白兔子回白色家。

答案：如图所示。



谜题 73 羊は何匹?

问题：有个牧场大概养了400只羊，牧场主想要知道准确的数字，结果没有一次数完。有一次将每3只羊放在一起，结果余下1只；有一次将每4只羊放在一起，结果余下2只；每5只羊余下4只；每7只羊余下2只，到底有多少只羊?

答案：394。

谜题74 ペットのごちそう

问题：A喜欢冰淇淋或者巧克力，C喜欢派或者巧克力，A或者D大概有谁喜欢冰淇淋，只有蛋糕不知道哪个孩子喜欢，将四样东西按照大家喜欢的分配。

答案：A冰淇淋、B派、C巧克力、D蛋糕。

谜题75 黄金のチョウ

问题：用三种材料混合5次制作出黄金蝴蝶喜欢的口味，每种原材料的营养量和蜂蜜比例不同，掌握合适的比例就能吸引黄金蝴蝶。

答案：菠萝2次、苹果1次、蓝莓2次。

谜题76 ありあわせの桥

问题：用碎片拼成一座桥，使交通恢复。

答案：如图所示。



谜题77 迷いの森

问题：通过这片森林才能到达风の祠，同样的地方不能走过两次，需要从入口开始按照捡起两个蘑菇、一个草莓这样的顺序前进，该如何才能走到终点呢？

答案：如图所示。



谜题78 制御装置

问题：制御装置出现了故障，按下下方的按钮，从按下的位置顺时针洞穴会发生7次动作，洞穴中没有的柱子会升起，有的会下降，在7次动作之后所有的柱子都能升起的话，就能开启制御装置。应该按哪个按键？

答案：从正上方的按键顺时针方向数第二个。

谜题79 10匹つめろ

问题：利用有限的空间，将10条蛇都塞到罐子里。

答案：如图所示。



谜题80 黄金のチョウ2

问题：用材料调和制作布丁，如果营养太多就会引来蓝色蜜蜂，营养太少就会引来黄色小蜜蜂，最右侧的容器能够增加营养量，调配比例合适的布丁就能吸引黄金蝴蝶。

答案：橘子2次、草莓0次、蜜瓜2次、右侧容器1次。

谜题81 星と月のランプ

问题：仔细观察八面体上图案的位置，请指出月亮应该在哪里。

答案：左下。

谜题82 湖面を歩く少女2

问题：仔细观察湖面就会发现少女是行走在透明的落脚台上，落脚台会不断移动，利用落脚台和浮岛，让雷顿教授顺利走到少女位置。

答案：右→上→浮岛→下→浮岛→左→浮岛→上面的浮岛→右→浮岛→上→浮岛→下→下→左→右→浮岛→上→浮岛→左。

谜题83 11匹つめろ

问题：利用有限的空间，将11条蛇都塞到罐子里。

答案：如图所示。



谜题84 魔女の手伝い

问题：帮助魔女在屋子内放置药要求如下：红色草药距后门5；蓝色药距后门6、红色药5；绿色药距玄关5、蓝色药3；紫色药距玄关4、红色药3。

答案：如图所示。



谜题85 水门の封印

问题：想要唤醒不死鸟需要将六个星石按正确位置放置，星石不能是相连的数字彼此连接，将星石放到正确位置。

答案：左2；左数第二列5、8、6；左数第三列3、1、4；右7。

谜题86 つるつるカメ2

问题：冰面上有晒太阳的乌龟，以及冰块，想办法让红色的乌龟停在红色方块内，冰块可以堵住冰窟，滑动中的乌龟如果碰到障碍物就会停住。

答案：上面的冰块向左→下面的大乌龟向下→冰块向右→上面的大乌龟向下→下面的小绿龟向上→下面的大乌龟向右→红色乌龟向下→红色乌龟向左。

谜题87 坏れた挂け时计

问题：钟表盘面被分成三部分，三部分的数字和相同，指针指向几点几分？

答案：3点45分。

谜题88 本棚へ反そう3

问题：将所有的书放回书架，注意有的书可以只拿一本，有的要好几本连成一体，书籍可以横竖转换。书架上的数字表示还书的手续。

答案：书架上的数字暗示了每排书架上有多少书，如图所示。



谜题89 宝石のポスタ-

问题：将海报还原。

答案：右数第三列向上→上数第三行向左→上数第四行向右→左数第三列向下→上数第二行向右→下数第二行向左。（注：以上都只移动1格。）

谜题90 アイスを买おう2

问题：给女友买冰淇淋，要求“最上面的不能有配料”；“正中间的是B旁边的种类”；“最下方的有配料比较好”；“讨厌A和H”；“最下方的选择讨厌的口味的正对的口味”。

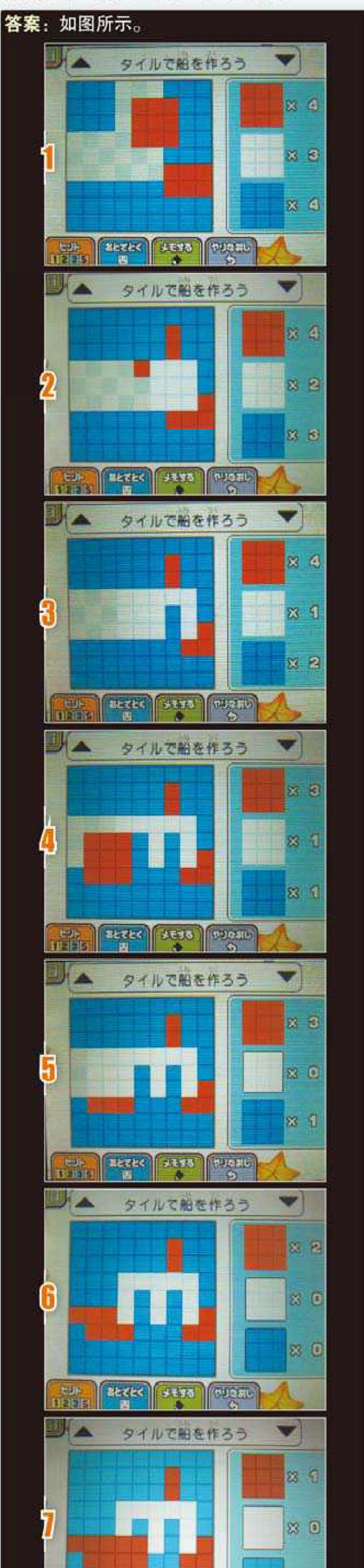
答案：BCD。



谜题91 タイルで船を作る

问题：用三色木板堆叠出船的形状。

答案：如图所示。



谜题92 水槽の鱼

问题：仔细观察水槽中共有多少条鱼，摇晃3DS有可能会引出平常不常出没的鱼哦。

答案：17。

谜题93 キッチリ并べよう

问题：整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动30次之内完成。

答案：如图所示。











谜题94 あたりくじ

问题：找出捆着小熊的绳子。

答案：右数第二条。

谜题95 ありあわせの桥2

问题：用碎片搭建临时桥梁，让交通恢复。

答案：如图所示。



谜题96 ふくざつな型纸

问题：用仅有的彩纸制作八个箱子。

答案：如图所示。



谜题97 カボチャ卖りの姐妹

问题：四姐妹分别带着南瓜去其他城市贩卖。1个人的负重是34千克，A和C搬运的重量相同，因为是去大城市卖B必须多搬一些，将剩下的南瓜分配。

答案：A：16、3、5、10。
B：4、2、6、9、13。
C：12、1、7、14。
D：11、8、15。

谜题98 飞ばされたテント

问题：考古学家们要在山顶搭建帐篷，如果不和旁边的布模样一致就不能很好地搭在一起，最后会多一片帐篷。

答案：如图所示。



谜题99 クッキ-パズル

问题：和女友吵架，想要和好来到找她，女友给他一罐饼干，将饼干图案拼成她喜欢的东西就原谅他。

答案：如图所示。



谜题100 花束を届けよう2

问题：指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案：如图所示。



谜题101 气球の旅

问题：在热气球篮筐四周放上重物，使ABCD四个点的受力平衡。

答案：如图所示。



谜题102 ありあわせの桥3

问题：桥被暴风雨破坏了，将碎片暂时拼成一个临时桥，让桥交通恢复。注意不可以有缝隙。

答案：如图所示。

谜题103 危险なポスタ-

问题：将海报还原。

答案：左数第四列向下→上数第五行向右→左数第三列向下→上数第四行向左→左数第四列向上→右数第三列向下→上数第三行向右。（注：以上都只移动1格。）

谜题104 古代文字の解读

问题：研究证明石板上的文字写了按顺序分别是“伟大的安普罗西亚王国在此长眠”；“这里长眠的是世界的勇者们”；“伟大的王国证明”，那么“安普罗西亚”是哪几个古代文字，请把它们都选出来。

答案：第一行前三个字。

谜题105 タルトの切り分け

问题：由7种水果组成的馅饼，分成每两种水果拼成一块，每块不能含有相同的水果，同种类水果组成的小块不能相连，将剩下的切好。

答案：如图所示。



谜题106 あたりくじ2

问题：找出拴着娃娃的绳子是哪根。

答案：不是箱子中那几条，而是画面最右侧的黄色绳子。

谜题 107 街の灯り2

问题：今夜是祭典，需要将所有的街道都照亮，主办者希望同种颜色的灯不能交叉。

答案：如图所示。



谜题 108 必ず通る道

问题：住在A城的M先生去B城看朋友，城与城之间的车程需要花费半天，想要白天出发白天到，必定会经过一段路，选出这段路。

答案：如图所示。这里暗含一个日语的文字游戏，不会日语的玩家不必纠结。



谜题 109 冰の湖

问题：引导邮递员平安走到右侧，有裂痕的冰面只能走一次，在冰上会滑动，碰到石头会停止。

答案：左、下、左、上、右、上、左、上、左、下、左、上、右、下、左。

谜题 110 やっかいな型紙

问题：用仅有的彩纸制作八个箱子。

答案：如图所示。



谜题 111 キッチリ并べよう2

问题：整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动30次之内完成。

答案：如图所示。













谜题 112 ピラミッドを作れ

问题：将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

答案：如图所示。



谜题 113 运转士の悩み3

问题：新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一模一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，车头可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

答案：如图所示。



谜题 114 ネコのさんぽ2

问题：黑猫和白猫感情很好，黑猫想要两只猫一起回家，如果路上有鱼的话猫咪就会向鱼的方向移动1格，掉入井盖的话就算失败。

答案：左左下下下右右右右左左上上上（注意猫咪转向也需要按方向键，以上顺序包括转向按键）。

谜题 115 ダイヤルを回せ2

问题：门被轮盘转锁锁住，圆盘上的○和◇图案分别代表1和5，调整转盘，让转盘四个部分每个的数字和都一样。



答案：如图所示。

谜题 116 クレ-ンを避けろ2

问题：控制雷顿教授躲过吊臂，走到安全的地方。

答案：右下下右右上右上上右右右上左下下右右。

谜题 117 9リットル欲しい

问题：想要9升燃料，两个燃料罐子一个能装5升一个能装8升，并且可以将燃料互相倒入，利用这一点想法让罐子内留下9升燃料

答案：左0右8→左5右3→左0右3→左3右0→左3右8→左5右6→左0右6→左5右1→左0右1→左1右0→左1右8。

谜题 118 海贼と水兵2

问题：水兵遭海盗攻击，棋子跳过其他棋子就会将跳过的棋子改变成另一种，想办法将所有棋子变成水兵棋子。

答案：1.第一行最左边海盗向右。
2.右上角海盗向下。
3.右侧从上数第二个水兵向上。
4.右下角海盗向上。
5.右上角水兵向下。
6.右下角水兵向左。
7.左下角水兵向上。

谜题 119 现在、逃走中

问题："大哥请求支援！""在哪？""在交叉点看到警察了，所以直行到下一个交叉点，然后右斜到下一个交叉点，在右转到下一个交叉点，之后再右斜到下一个交叉点，这个就是我藏身的地方。"

答案：C。

谜题 120 博士の催眠弾

问题：将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案：第一个从左数第三个通气口丢入，第二个从左数第二个通气口丢入。

谜题 121 10个のボタン

问题：这个电梯有25个按钮，按对其中10个就能启动，在边上刻着罗马数字，用来表示这一行/列可以按下的按钮数量，O表示不能按下任何一个，请按下正确的按钮。

答案：如图所示。



谜题 122 博士の催眠弾2

问题：将催眠弹从通气口投入，想办法到达右上角，催眠弹碰到板子会转变方向，其中画有圆形标志的板子在碰到催眠弹后也会转变方向。

答案：第一个从左数第五个通气口投入，第二个从左数第一个通气口投入。

谜题 123 アシカショ-3

问题：在规定的步数内移动皮球让海豹顶的球的符号和脖子上项圈符号相同。

答案：按照以下顺序将球依次交换到空着的地方：△、◇，然后将海报脖子上的心形移动到右侧。

谜题 124 冰の湖2

问题：引导邮递员平安走到右侧，有裂痕的冰面只能走一次，在冰上会滑动，碰到石头会停止。

答案：左下右上左下左下左上右下左。

谜题 125 キッチリ并べよう3

问题：整理箱子让同种颜色的箱子排成一列，需要在移动30次之内完成。

答案：如图所示。













谜题126 ホームパーティー

问题：三个男孩子都只喜欢三种饮料中的一种，讨厌其他的，他们的女友们说“B喜欢红茶，C讨厌果汁”；“B或者C喜欢牛奶，A讨厌果汁”；“B或者C喜欢牛奶，A讨厌果汁”有一个人说错了，那么他们三个人的喜好到底是什么？

答案：A红茶、B牛奶、C果汁

谜题127 ウサギのお家2

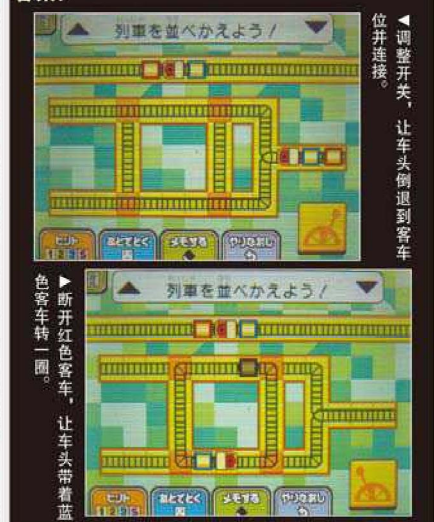
问题：移动地图，让小黑兔回到黑色的家，小白兔回到白色的家。

答案：下行左右两块替换，上行中央和下行中央交换，上行左和右交换。

谜题128 运转士の悩み3

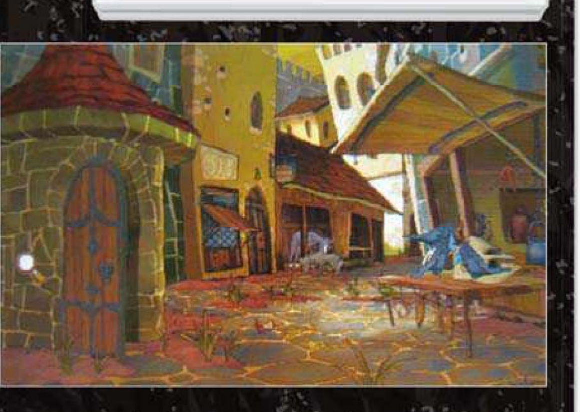
问题：新手司机被要求按照停着的车的样子停一辆一模一样的，快来帮帮他。图中车分为车头和客车，车头可以用触控笔移动，客车需要和车头连接才能移动，右下角的开关可以改变铁路路线。

答案：



◀调整开关，让车头倒退到客车位并连接。

▶断开红色客车，让车头带着蓝色客车转一圈。



谜题129 红茶缶を取り出せ

问题：客人点了水蓝色的红茶，但是仓库一团乱，想法将其移动出来。

答案：如图所示。













谜题130 混合レース

问题：可爱的小猪赛跑开始了，必须将它们按照序号排好之后才能开始比赛，每次可以移动两只小猪。

答案：3、2向左→5、3向右→2、1向最左→4、5向最右→2、1向右→1、3向最左→3、4向右。

谜题131 森の道案内2

问题：在森林中迷路了，小动物们可以帮忙指路，老鼠只能指1格，兔子2格，狐狸3格，熊4格，不连续询问同种动物，走过的路不走第二次，将小动物放在合适位置，帮助他回家。

答案：如图所示。



谜题132 勇者の冒险

问题：移动道路让勇者能够拿到钥匙，之后继续移动道路让勇者先拿到上方宝箱再拿到右下方宝箱。

答案：本题是本作最难的一题，共需要100多个步骤，由于版面有限，以下仅为大致的参考图。

因为拼图中只有空格位置是在不断变化的，因此将拼图中的空格视作一个整体，下文解谜将以空格的移动说明，例如空格向右，也就是空格当前位置右侧的砖块向左移动，相对的空格位置就向右移动了。

下下左上上，上右下下左，上上右下下，左上右上右，右下下右上，左上右下下，左上上右下，下左上右下，左左下右上，右下右上，右下左左上，右右下左左，左上上右下，右下左左上，上上右下下，左上上右下，下左下右上，上左下右下，左上上右下，下右上左下，右上右右右，下左左左上，右右



▲完成以上步骤能达到这张图（拿到第一个宝箱）。

右右下，左上右下左，左左上右右，右下左上，右上上上下，下左上上右，下右上右下，下下左上上，右下下左上，右上左下右，，上上左下下，右上

谜题133 六つ子の希望

问题：每四个格子分成一组搬运，每组需要有10根木材，将所有格子分成6组。

答案：如图所示。

谜题134 飞行船の目的地3

问题：飞船在地图上行走，但是由于燃料有限，需要进行补给，引领飞船走完所有的加油站和城镇，注意当燃料空了的时候飞船将无法移动。

答案：如图所示。



谜题135 宝石を守れ2

问题：用绳子将所有的小偷都圈起来，一起逮捕，注意不能把宝石也圈进去哦。

答案：如图所示。



谜题136 花束を届けよう3

问题：指挥匹诺曹让他把花束送给小女孩，地板上的四种图案分别代表是跳跃、直行、左转弯、右转弯，将图案和标志一一对应，控制匹诺曹的前进方向。

答案：左转弯、右转弯、跳跃、直行。

谜题137 飞ばされたテント2

问题：考古学家们要在山顶搭建帐篷，帐篷上的建筑物花纹如果不和旁边的建筑物花纹模样一样高就不能很好地搭在一起。

答案：如图所示。



谜题138 气球の旅2

问题：在热气球篮筐四周放上重物，使ABCD四个点的受力平衡。

答案：从左到右从上到下数字分别为519、763、428。

谜题139 ピラミッドを作れ2

问题：将数字放在金字塔上，要求上面的数字是下面数字的差。

答案：从左到右，从上到下数字分别为4；6、2；1、7、5；9、10、3、8。

谜题140 魔女の手伝い2

问题：帮助魔女在屋子内放置药，要求如下：红色药距玄关5；蓝色药距后门6、紫色药3；绿色药距玄关4、紫色药5；紫色药距后门5、红色药3。

答案：如图所示。



谜题141 盗贼兄弟2

问题：哥哥从屋顶扔下艺术品，弟弟在下面用货车接，考虑到逃跑时的方便，需要把艺术品拼成一个正方形。

答案：如图所示。



谜题142 地图のナゾ

问题：世界地图上标注了少年所在的地点和六个其他地点，并没有标注方向，仅有一行指示"X1L2L3R1R5R1"根据指示选择他要去的地方。

答案：上方蓝色圆点。

谜题143 エッグの秘密

问题：紫色的四边形可以固定在任意位置，被它覆盖的部分如果没有发光就会发光，反之如果发光被覆盖就会熄灭，让四边形全体发光就能解决谜题。

答案：把紫色光块移动到想要位置再轻点一下就能改变它下面的光块。































谜题144 贤者の道

问题：移动圆盘，使大圆盘和小圆盘颜色、数字一致，圆盘上的数字表示圆盘可以移动的格式。

答案：1.紫色向左上；2.左下的1向右下；3.右上的2向左下；4.右下的1向右上；5.中央上方的3向右下；6.右下的1向中央上方。

谜题145 试の门

问题：圣柜表面的1束光辉是由里面六束光生成，表面3束里面4束，表面2束里面5束，当所有的光聚集时门就会开放。

答案：放入1、6、2。

谜题146 枯れた水路桥

问题：控制卢克打开所有机关，并且不重复地顺利走向终点。

答案：下下右右下左上上左左下右右下。

谜题147 断罪の间

问题：引导迪斯科尔安全走到终点。

答案：向右干掉下方士兵，向上干掉从上数第三行最右边的士兵，绕回来干掉从上数第五行左数第二个和第一个士兵，干掉上数第三行两个士兵，干掉左上角士兵，走向出口。

谜题148 隐し升降路

问题：为了构筑扳手移动的轨迹，有六次机会转动石板。

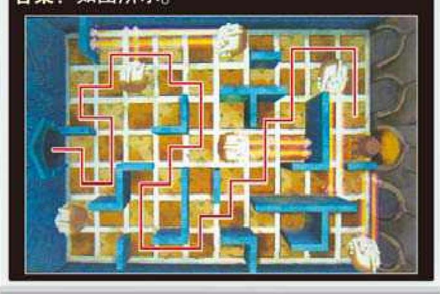
答案：如图上数字，依次按下2、2、1、1、3、2。



谜题149 神罚の间

问题：躲避陷阱帮助雷顿走到终点。

答案：如图所示。



谜题150 アスラントの英知

问题：根据贤者的语言选择点亮壁画上的图案。

答案：按顺序点击左上天秤、右上琴、右下弓箭、左下沙漏、右上琴。当上画面文章变化时，将左下沙漏转动180度。



动作·冒险	路易的鬼屋 2			
A·AVG	ルイ－ジマンション 2			
	Nintendo	2013 年 3 月 20 日	日版	1 ~ 4 人
	4800 日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 LIKY & 铭风

《路易的鬼屋2》是任天堂为纪念路易诞生30周年而推出的纪念性作品，前作发售于NGC平台，本作很好地继承了前作的优秀之处，游戏中玩家会化身为路易，在多个鬼屋内进行冒险，一边解除谜题一边与众多的幽灵战斗，游戏的画面效果相当不俗，尤其是光影效果的表现非常优秀，而精巧的解谜更是游戏的最大乐趣所在。以下为大家带来游戏的完全攻略，不过还是建议大家，这种游戏不看攻略独自去探索才是最有乐趣的，实在打不过去了再来看攻略吧。

基本操作

按键	说明
A 键	闪光攻击，闪到幽灵后才能吸取它们，按住可蓄力
X/B 键	调整吸灵器朝上 / 下
Y 键	黑光，能够将关卡中消失的物品照出来
R 键	吸气，吸取幽灵的主要方式，关卡中大多数机关的启动也要依靠吸灵器的吸取
L 键	喷气，将吸住的物品发射出去，将窗户关上
START 键	暂停，跳过过场动画
下屏	点击后可在任务内容或是地图间切换

模式介绍

模式	说明
ストリ－モ－ド	故事模式，体验路易的冒险故事
ギャラリ－	画廊模式，可以查看宝石收集情况和捕捉到的幽灵
マルチプレイ	多人游戏模式

如何与幽灵战斗

幽灵是游戏中的主要敌人，它们形态各异，行动方式也各不相同，要收服它们必须要借助闪光灯和吸灵器。遇到幽灵时要先按A键用闪光灯照射它，这样可以定住它一段时间，在其恢复行动之前要赶紧按R键吸住它，这时幽灵头上的体力值会不断减少，只要让体力值减为0便能成功吸取了。在吸住幽灵的过程它会不断挣扎，此时要控制滑杆持续按住相反的方向，这样会让吸灵器的能量槽增长，当涨慢后按下A键就能发动蓄力攻击，一次给予幽灵较大伤害。游戏中很多幽灵会有特别能力，需要先费一番功夫才能吸取，比如戴墨镜幽灵不惧闪光，需要先用吸灵器吸掉它的墨镜后才能闪到它。另外，有些幽灵会带有防护罩，在防护罩被破坏前它的体力会一直以“∞”来显示，只有先用蓄力攻击打破防护罩后才能对其造成伤害。防护罩分为蓝色、绿色、红色3种，等级逐渐提高，吸灵器也需要有对应等级的蓄力攻击才能打破。

吸灵器的升级

收集的金币总数分别达到2000和7000后，吸灵器会升级到LV2和LV3，能量槽会增加，蓄力攻击的伤害也会增加。另外，用蓄力攻击完成最后一击时会获得额外的金钱奖励。此外同时闪到多个幽灵并一次性捕捉后，每个幽灵都会掉落1个金块奖励。

吸灵器等级	蓄力伤害	额外奖励
LV1	12	金币 ×3
LV2	24	金块 ×1
LV3	50	金块 ×3

Tips 躲避敌人攻击

在吸住幽灵的过程中，如果路易受到其他敌人的攻击，幽灵就会挣脱，之后需要重新吸取。这里有个小技巧，在吸取时按下B键，路易会跳起来，可以躲避敌人的攻击，虽然起跳时能量槽会归零，但能够保持吸住幽灵不让它跑掉，请灵活利用此技巧。



装备的升级

游戏中获得的金钱在过关后可以用来给装备升级，可以提升吸灵器、黑光的威力。

金币数	升级内容
2000	吸灵器能量达到2级
4000	暗黑手电能量达到2级
7000	吸灵器能量达到3级
10000	黑光电能量达到3级
20000	解除吸灵器限制，吸取速度提升两倍

游戏中的道具

游戏中可入手的普通道具包括以下6种，其中主要是金钱。在关卡中翻箱倒柜地搜刮金钱是很有必要的。

- 金币：最低级的钱币，价值1G。
- 纸币：绿色的纸币，价值5G。
- 金块：每块价值20G。
- 红心：每颗回复25点体力。
- 钥匙：用来开启上锁的门。
- 黄金骨头：可以自动复活一次。



黄金骨头

每个关卡内都有黄金骨头，当本关收集的金钱数达到200以上时它就会随机出现在关卡中的某几个地点，通过调查可获得，每次游戏只能获得一个。黄金骨头的主要作用就是复活，当玩家被幽灵攻击到没血时会消耗掉黄金骨头获得一次复活的机会。另外当前关卡内没使用的话过关评价内也会显示黄金骨头的获得情况。



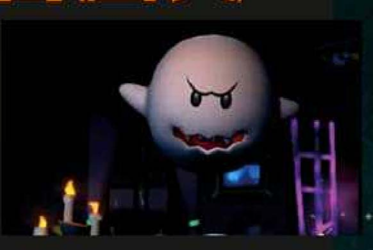
过关的评价

每个关卡过关后都会显示评价，有1星、2星、3星三个等级。评价的高低涉及到几个要素：过关消费时间、捕捉幽灵的数量、受到的伤害和金币获得数量。其中时间和受到伤害当然是越少越好，而金币的获得数量和关卡评价的关系比较大，想要获得高评价的话每个场景能获得金币的机关都不要错过。



宝石和白幽灵

宝石和白幽灵是关卡中的收集要素，宝石共有65颗，白幽灵共有32个。宝石的获得和白幽灵的捕捉都是十分有意思的解谜内容，在以下攻略流程中会简单提及它们出现的地点，而详细的收集方法可以参照攻略最后的相关内容。



流程攻略

游戏采用关卡制来推进，共有5大关，每一大关分为若干小关卡，按照剧情来顺序推进。每一大关除正常流程关卡外还包含一个隐藏关卡，开启方法为捕捉到规定数量的白幽灵。隐藏关卡并没有什么谜题要解，纯粹就是捕捉幽灵的游戏。进入关卡后会在当前的鬼屋内出现大量幽灵，路易需要按照地图的提示，前往相应的地方去消灭幽灵。幽灵出现的地点是随机的，将提示的所有地方的幽灵都消灭完后才会出现下一阶段的提示，不过道路都被打通了，只要熟悉地形，并在要求的时间内将所有幽灵都捕捉完毕就可，高评价纯粹考验玩家对关卡的熟悉程度和幽灵的捕捉速度。由于隐藏关卡没有谜题，顾以下攻略不对其进行单独说明。

序章

幽灵溪谷（オバ溪谷）内，天上的黑暗月亮型宝石正散发着神秘的能量，为溪谷内带来光亮，而研究所内，博士正忙着叫手下幽灵们进行各种实验。这个时候一个黑影慢慢靠近了暗月，并将暗月破坏了。暗月碎开后碎片散落在了溪谷的各个角落。失去暗月能量的幽灵失去了控制，开始破坏一切……



路易自述

大家好，我是路易。可能很多人不认识我，因为大家都叫我绿家伙，或是马里奥的弟弟。不过我已经习惯了，况且我的性格本来就不适合在最前方进行冒险，所以一直退居二线也无所谓。最近貌似是我三十周岁的纪念，能够在自己的屋子里休息这么久，真好。真想一直在这里休息下去……

不对，我现在是有任务在身的，而且我现在还身在鬼屋里，这一切都要怪那个叫“哎呦嘿”的博士。我正睡得好好的，突然被电视内奇怪的声音吵醒了。查看的时候露出了博士那张大脸吓了我一跳。同时他还叫我去帮忙把被幽灵占领的研究所夺回来什么的。这种事情要果断拒绝啊，我可不想离开我的屋子。正想这么说的时候发现已经被传送到了博士的基层研究室（ベースラボ）了……

为了让这次任务顺利进行，博士准备了三大法宝。第一个法宝叫ゴシゴシビ-トブラシ，简称GB。博士在逃跑时捡到了一块暗月碎片。使用这个装置就能够用暗月碎片的力量让溪谷中的迷雾散开，因此这次冒险的主要目的就是将各个地点的暗月碎片找回来。

第二个法宝是ドコデモシャベレル，通称DS。这玩意就是一个通信

扒啦，拥有这个东西后就能够在下屏看到当前关卡的地图了。同时博士也会将要去的地点标注上感叹号，通过点击还可以查看任务内容和其他层的地图。此外在必要的时候博士还会通过联络来给予指示，这样就不用瞎转悠了。

而最后出场的道具叫ゴ－ゴ－カメラ，简称GC。也就是传送装置，通过这个东西就能够传送到所有安装有摄像头的地点了。等一下博士！你为什么要向我介绍这些东西啊，我全程都在摇头想快点回家啊有没有。什么叫逃跑时闪到了腰所以不能离开椅子只能靠我啊，只有找到所有的暗月碎片才能回家这算威胁我吧？

即便如此，在一阵闪光中我还是来到了这第一个目的地，ウラメ～シ屋敷。看来，只能硬着头皮上了……

Stage A ウラメ－シ屋敷

注：以下地点对应于各关卡地图的地点，括号中数字代表所在楼层。

1.アプロ－チ（1F）
2.エントランス（1F）
3.ガレ－ジ（1F）
4.控室（1F）
5.控室の外（1F）
6.铠の间（1F）
7.ホ－ル（1F/2F）
8.クロ－ク（1F）
9.廊下（1F）
10.ラボ（1F）
11.？？？（1F）
12.アトリエ（1F）
13.书斋（1F/2F）
14.キッチン（1F）
15.中庭（1F）
16.阶段の下（1F）
17.2阶の廊下（2F）
18.应接间（2F）
19.寝室（2F）
20.秘密の勉强部屋（2F）
21.エレベ－タ－ホ－ル（2F）
22.バルコニ－（2F）
23.ダイニング（2F）
24.屋根里（3F）
25.地下室（B1）
26.スペシャルル－ム1（？）

A-1 オバキュームをさがせ



本关的第一个目标是找到能够对抗幽灵的装置——吸灵器。在门口会接到通信，博士会叫路易挺起胸膛，之后可按B进行加速跑了。发现大门无法进入后，来到左边感叹号房间的窗口，可偷窥内部的情况。然后回到门口会遭遇带钥匙的老鼠，按B加速后可追上并获得钥匙。

进入大门后来到标注感叹号的目标房间，可按X在各处调查一下。在左边窗口可看到两个幽灵在玩接球游戏。调查中间的旧车，会发现目标物品吸灵器（オバキューム）。然后门口落下灰尘将大门挡住了。这个时候博士传来联络，告诉路易按住R键可以将挡住大门的灰尘吸掉。在场景内还能吸到不少金币，左边的布吸掉后可从宝箱内获得钥匙。（白幽灵，在A3关内获得黑光灯后才能来捕捉。）

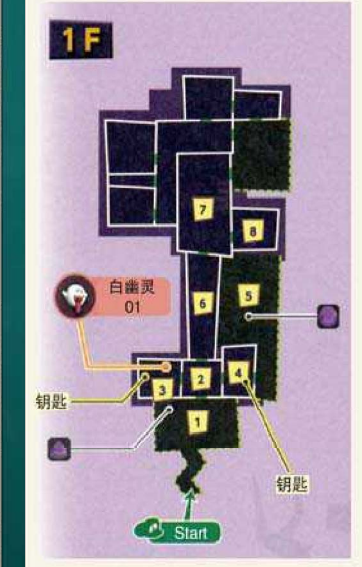
这个时候出现下一步任务，捕捉幽灵。回到大厅，让吊灯熄灭后可获得不少金币。接着来到右边房间，卷起地毯后踩下机关可获得金币。这里调查窗口可看到幽灵小狗将暗月碎片叼走了。接着就是对中央的吊扇狂吹了，吊扇飞速旋转后上面的钥匙会掉下来。获得两把钥匙后从大厅中间的门进去，走廊内两个幽灵见到路易后逃进了内部。两侧的甲胄会发动攻击，一路按B奔跑到内部的房间就可。

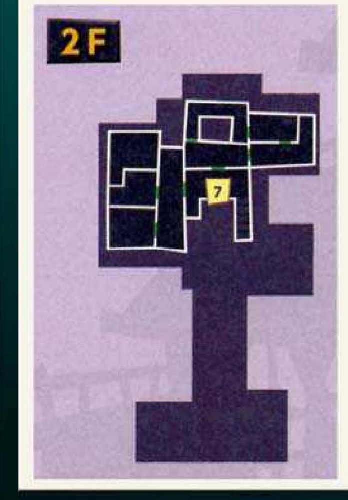
进入房间后幽灵逃开了，上楼梯后博士告诉路易要找到吸灵器的附加零件ストロボ，这样才能开启房屋内的感应机关。而ストロボ就是一个绿色的电球，被幽灵留在了当前房间的吊灯上。上楼对着吊灯上的齿轮吹，就可以让吊灯降下，赶紧走下去就能获得ストロボ了。获得ストロボ后就可以按住A键蓄力，发动闪光攻击了。同时也能让场景内的黄色感应机关充能，以此来打开右边的大门。此外楼梯上的保险箱也能用闪光攻击打开，获得大量金币。（宝石1）（宝石2）

进入右边的厕所，右下墙纸吸掉后有大量金币。调查马桶后被传送到了浴室。吸掉浴帘后幽灵就出现在了路易的面前。逃掉后将右下抽屉吸开，可以获得不少金币。接着调查马桶回来后就开始和幽灵作战了，战斗中要先用闪光攻击镇住幽灵，然后才能够将幽灵吸进吸灵器。回到大厅后会发现大量幽灵，将所有幽灵搞定后本关就结束了。









A-1简易流程

1 アプロ－チ（1F）
获得钥匙后进入大门入口。

2 エントランス（1F）

3 ガレ－ジ（1F）
获得钥匙和吸灵器。

2 エントランス（1F）
使用钥匙后进入控室。

4 控室（1F）
获得钥匙。

2 エントランス（1F）
使用钥匙后进入铠の间。

6 铠の间（1F）
使用钥匙后进入ホ－ル。

7 ホ－ル（1F）
获得闪光灯零件ストロボ。

8 クロ－ク（1F）
消灭幽灵。

7 ホ－ル（1F）
消灭幽灵。

任务完成

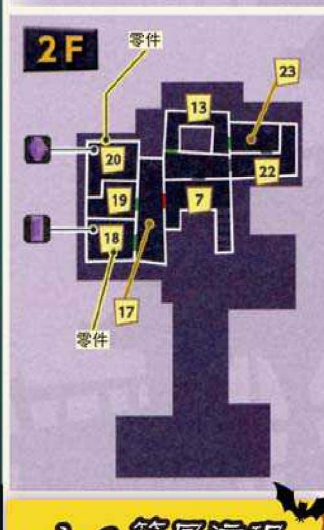
A-2 屋敷の奥へ进め！

博士要路易启动ホ－ル的机关后进入房屋的内部。（白幽灵）路易先向上，来到ホ－ル后发生剧情，机关的齿轮被幽灵拿走了，只得回头追幽灵。获得钥匙后回头开门来到一楼走廊，在实验室吸收三个幽灵后获得齿轮。然后在走廊吸掉墙纸可来到隔间获得另一把钥匙。

回到大厅上二楼，会出现蓝色幽灵，调查摇动的物品会使其现身，然后顺势闪它并捕捉。之后开启二楼左边的门，先进入应接间，吹动顶部的吊扇可获得金币。然后吹动中间的留声机，消灭出现的幽灵就可获得第二个齿轮了。（宝石3）

接着来到寝室，靠吸灵器拉动左边的绳索可进入秘密的学习房间。拿取墙上的齿轮时幽灵会出现，消灭掉后就可获得了。然后掀开地毯，踩下机关后进入壁炉可掉到一楼的アトリエ，消灭所有幽灵后获得最后的齿轮。（宝石4）回到大厅去安装齿轮却发现不会装，只能先回到研究所了。





- 6 铠の间（1F）
- 7 ホ－ル（1F）
  追赶幽灵。
- 6 铠の间（1F）
- 2 エントランス（1F）
  消灭幽灵后获得钥匙。
- 6 铠の间（1F）
- 7 ホ－ル（1F）
  使用钥匙后进入廊下。
- 9 廊下（1F）
  吸入墙纸后进入？？？。
- 11 ？？？（1F）
  获得钥匙。
- 9 廊下（1F）
- 10 ラボ（1F）
  消灭幽灵，获得一个齿轮。
- 9 廊下（1F）
- 7 ホ－ル（1F）
  消灭幽灵后，使用钥匙进门。
- 17 2阶の廊下（2F）
- 18 应接间（2F）
  消灭幽灵，获得第二个齿轮。
- 17 2阶の廊下（2F）
- 19 寝室（2F）
- 20 秘密の勉强部屋（2F）
  消灭幽灵，获得第三个齿轮，然后从壁炉进入アトリエ。
- 12 アトリエ（1F）
  消灭幽灵，获得第四个齿轮。
- 9 廊下（1F）
- 7 ホ－ル（1F）
  调查装置。
- 任务完成

A-2简易流程

- 2 エントランス（1F）

A-3 ポルターガイスト！

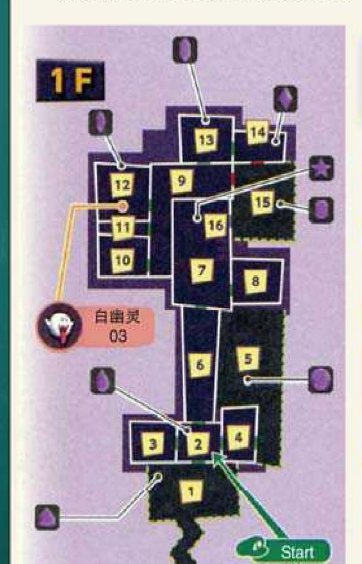
博士为路易将齿轮组装了起来，可以回ホ－ル使用了。这个时候从鬼屋中也传来了钢琴的声音，并侦测到新的强力幽灵。于是下一步的调查方向就是寻找这个幽灵了。从大厅（宝石5）向上来到ホ－ル，使用齿轮后鱼缸被放了下来，出现了新的大门。（白幽灵）进入后来到エレベ－タ－ホ－ル。会面对2个绿幽灵和1个红幽灵，干掉后吸掉海报有一个保险柜。

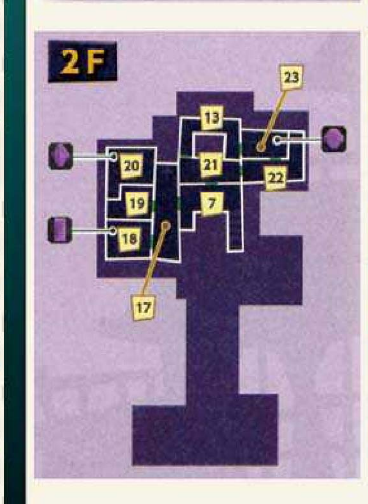
接着从左边门内就可来到书斋，这里钢琴在自动弹奏，空中也飞舞着书本。躲开书本的攻击和黄色蜘蛛，从右边的门进入ダイニング。将餐布吸掉可以补充HP，而熄灭吊灯可以获得金币。（宝石6）调查一番后在右边可用吸灵器拉扯吊绳，出现运送食物的通道。进入通道后来到了1楼的厨房。（宝石7）靠近悬空的锅后就要和绿幽灵战斗了，全部干掉后从左边出门来到书房1楼。

进门后发生剧情，原来侦测到的是新种的橙色大头幽灵，它消失后会从书房的四角扔书攻击路易。这里要首先根据书本的震动来判断橙色幽灵的移动方向，然后在运动路线上发动闪光攻击。攻击成功后就可以吸收橙色幽灵了。在橙色幽灵扔书时虽然可以百分百攻击到，但是对方也会用书挡住光线而使攻击失效。吸收一只后会出现另外两只，全部消灭后博士传来联络，任务结束。









A-3简易流程

- 2 エントランス（1F）
- 6 铠の间（1F）
- 7 ホ－ル（1F/2F）
  调查装置后到2F，前往电梯大厅。
- 21 エレベ－タ－ホ－ル（2F）
  消灭幽灵，前往书斋。
- 13 书斋（2F）
- 23 ダイニング（2F）
  从食物通道进入厨房。
- 14 キッチン（1F）
  消灭幽灵，前往书斋（1F）。
- 13 书斋（1F）
  消灭幽灵。
- 任务完成

A-4 ダークライト！

开始任务前博士先给路易看了他逃跑时偶然捉到的诅咒球，它能够让物品消失，使路易的冒险受到阻碍。而要消灭这个球就需要博士的新发明——黑光灯，装备后能让消失的物品复原，同时使其中的诅咒球出现。不过这个装置之前一直在研究所，所以需要路易去鬼屋中取来，一阵传送后路易又来到了鬼屋。

进入后向上通过走廊，进入大厅左边的门来到感叹号提示的房间，在鬼魂的干扰下门消失了。回大厅时博士传来联络，告诉路易这就是诅咒球的效果，下面只能寻找其他入口了。回到ホ－ル，上楼后触发剧情，战斗胜利后上楼进入左边的大门。来到走廊左边的应接间，在这里又看到诅咒球让钟消失了。调查房间左边的暖炉，可以掉落到一楼的实验室。

进入后看到了黑光灯，但是上去拿的时候却遭到了幽灵的阻挠。第一个幽灵躲在黑板后面，吸一下后会出现战斗。这里幽灵装备有墨镜，要先将墨镜吸掉后才能攻击到绿幽灵。胜利后便能获得黑光灯，博士传来联络告诉路易黑光灯的用法，对着有问题的地方长按Y键发动黑暗闪光，可将隐藏的物品照出来。吸掉出现的诅咒球后物品就复原了，先对着右边应该是大门的地方照射，诅咒球就会出现，全部吸掉后大门就出现了。（宝石11）

回到走廊和博士对话，虽然这次的目的达到了，但是博士还是听到了诡异的笑声，说明诅咒球的背后还有控制者，希望路易继续进行调查。来到走廊右上，用黑光灯照射钥匙壁画，就可获得钥匙。接着继续照射右边可开启大门来到中庭，再沿中庭往下来到庭院内，这里右下地上有片黑影，照射后博士的雕像出现。（宝石8）（宝石9）（宝石10）吹动雕像背后的螺旋桨就可获得钥匙进入厨房。

厨房里有个用锅盖和擀面杖武装的幽灵要从背后用闪光攻击才行，接着继续拉动右边的绳索，进入食物通道来到二楼。这里发生剧情看到白幽灵，对方发射了大量诅咒球让周围物体消失。先用黑光灯让餐桌等物品都恢复原状，白幽灵会回来并开始战斗。根据声音来确定白幽灵的大致位置，然后用黑光灯一直照射便可，等它现身后用吸取就可造成伤害。这里要注意在白幽灵HP消耗完后会倒在地上，要赶紧上去将其吸入吸灵器，不然它会复活。胜利后回到研究所，可去每关寻找隐藏的白幽灵，同时多人模式也开启了。



26 ※让消失的狗屋出现后，调查一下便可进入。



A-4 简易流程

2	エントランス（1F）
6	鎧の间（1F）
7	ホ－ル（1F）
9	廊下（1F）
	靠近ラボ的门口。
7	ホ－ル（1F）
	消灭幽灵。
17	2階の廊下（2F）
18	应接间（2F）
	从炉子进入实验室（ラボ）。
10	ラボ（1F）
	消灭幽灵后入手黑光灯，让消失的门出现，前往廊下。
9	廊下（1F）
7	ホ－ル（1F）
21	エレベ－タ－ホ－ル（2F）
22	バルコニ－（2F）
	从洞中偷看到餐厅的情况。
21	エレベ－タ－ホ－ル（2F）
7	7.ホ－ル（1F/2F）
9	廊下（1F）
	使用黑光灯获得钥匙，前往中庭。
15	中庭（1F）
	获得钥匙，前往厨房。
14	キッチン（1F）
	消灭幽灵，从食物通道进入餐厅。
23	ダイニング（2F）
	让桌子出现，消灭白幽灵。
	任务完成

A-5 くもの巣扫除じゃ！

由于鬼屋内覆盖着大量的蜘蛛网，这对进一步的调查是非常不利的，于是博士要求路易去清扫一下鬼屋内的蜘蛛网，同时调查这段时间出现大量蜘蛛的原因。

【※注】：本关每次进入时有蜘蛛网的房间是会不同的，不过所有有蜘蛛网的房间都会在地图上标注感叹号，且这些房间内没什么难点，将蜘蛛网吸干净就可。

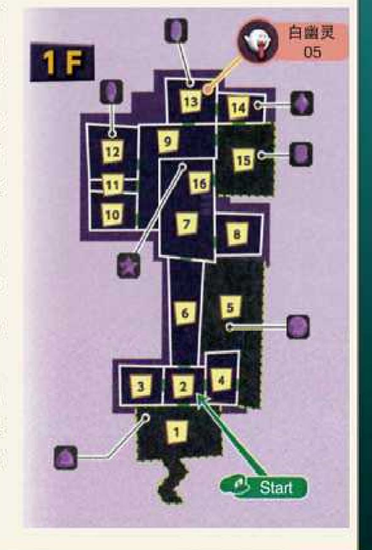
向上来到铠之间，清扫完毕后地图上的标记会消失，房间也会变亮。接着来到大厅，右边卫生间清扫完毕后来到左边的走廊。走廊内会有卷成一团的蜘蛛网，可将其吸过来在火炬上引火，以此来烧掉挡路的大片蜘蛛网。这里的大片蜘蛛网清扫完毕后进入走廊左边的实验室，蛛网球可以按L键甩掉。

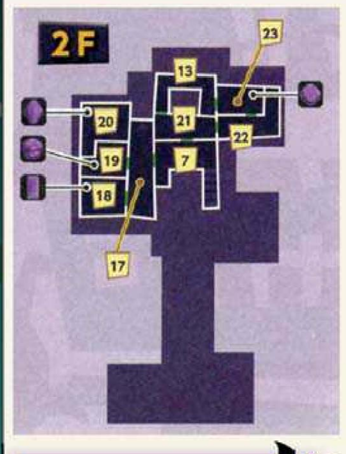
向上进入书斋，右边的钢琴可用黑光灯照出白幽灵。将一楼的蜘蛛网清除后，照出右边的门，从厨房来到二楼。干掉4个红幽灵后来到了书房二楼。先用黑光灯照射画让火焰出现，然后利用蛛网球烧掉左边挡路的蜘蛛网。

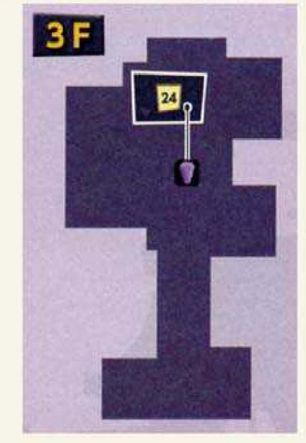
接着来到电梯间，先将右边的门照出来，来到室外。用闪光激活烧烤炉后吸右上的蛛丝球，带到烧烤炉上成为引线烧掉大片蜘蛛丝。然后回到电梯间走下面来到二楼的廊下，引线在顶部，右下的蜡烛是火源，如法炮制将这里的蜘蛛网都烧掉吧。

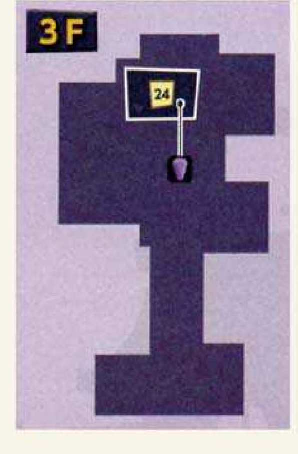
将左边两间房间清扫干净，其中寝室需要让烤炉点燃蛛网球后吹顶部电扇来烧掉蜘蛛网。（宝石13）清扫完毕后拉动廊下最内部的绳索，会出现通往阁楼的楼梯。阁楼上小心铠甲的攻击，左边有一个保险箱。正面清扫完毕后按X键通过细长的通路，走动时要倾斜3DS（动作幅度不能大）来保持路易的平衡。对面都是将画内火焰照出来然后用蛛网球点燃蜘蛛网的模式。（宝石12）将所有的蜘蛛网都清扫完毕后博士会进行联络，然后过关。











A-5 简易流程

2 エントランス（1F）
▼
6 铠の间（1F）
清除蜘蛛网。
▼
7 ホ－ル（1F）
▼
9 廊下（1F）
清除蜘蛛网。
▼
13 书斋（1F）
清除蜘蛛网。
▼
14 キッチン（1F）
从食物通道进入餐厅。
▼
23 ダイニング（2F）
▼
13 书斋（2F）
清除蜘蛛网。
▼
21 エレベ－タ－ホ－ル（2F）
让消失的门出现，前往阳台。
▼
22 バルコニ－（2F）
清除蜘蛛网。
▼
21 エレベ－タ－ホ－ル（2F）
▼
7 ホ－ル（2F）
▼
17 2阶の廊下（2F）
清除蜘蛛网。
▼
24 屋根里（3F）
清除蜘蛛网。
▼
17 2阶の廊下（2F）
▼
19 寝室（2F）
清除蜘蛛网。
▼
任务完成

A-BOSS 地下室の调查！

在路易清扫的这段时间内，博士发现了蜘蛛产生的地点，那就是地下室。传送到电梯间，利用博士给的电梯钥匙开启电梯。一路颠簸后下到了地下室，在内部遭遇了超巨大蜘蛛。先按住闪光蓄力后靠近巨大蜘蛛，进入射程后大蜘蛛会睁开眼睛。此时发动闪光攻击，趁它背过去的时候将蛛网球拉出来，带到左下的铠甲处，让铠甲攻击蛛网球，点燃后便会引爆巨大蜘蛛身下的蜘蛛网，震翻蜘蛛后附身的幽灵BOSS登场。

BOSS落地后会进行冲撞，躲开后，在其撞墙后用闪光加吸收攻击就可。之后BOSS会继续附身，然后冲刺，走到入口楼梯上可躲开。待其撞开墙壁后先吹吊扇，将右边的长矛铠甲兵解放出来。然后闪蜘蛛后拖动蛛网球到铠甲兵面前，它会将蛛网球串上长矛。继续吹动吊扇将蛛网球点燃即可。再一次吸取幽灵BOSS后会进入最后一个阶段。先靠近BOSS吸住其右边落下的蛛网球，然后带回来点燃。之后再点燃左前方被蜘蛛网覆盖的铠甲兵，之后就可以闪蜘蛛将蛛网球拉过来烧掉了。给予BOSS致命一击后获得了暗月碎片，同时也开启了新的区域。

Stage B ノロワ－レ大树

1.フロントゲ－ト（1F）	11.休憩室（4F）	21.苗木ラボ（3F）	31.サンル－ム（3F/4F）
2.エントランス（1F）	12.东馆屋上（4F/5F）	22.オルガンル－ム（4F/5F）	32.ベッドル－ム（4F）
3.发电机室（1F）	13.东馆廊下（1F）	23.天空回廊（4F/5F）	33.バスル－ム（4F）
4.西馆ロビ－（1F/2F）	14.庭师の部屋（1F）	24.西馆廊下（4F）	34.展望プ－ル（5F）
5.温室（1F）	15.秘密のラボ（B1）	25.大树の空洞（1F～4F）	35.大树の大阶段（4F/5F）
6.纳户（1F）	16.排水路（B1）	26.大树の根元（B1～1F）	36.大树の顶上（？）
7.西馆ガ－デン（1F）	17.物置（1F）	27.墓地（1F）	37.スペシャルル－ム1（？）
8.苗床（2F）	18.中庭（1F）	28.祭坛（1F）	38.スペシャルル－ム2（？）
9.空中廊下（2F）	19.连络阶段（1F～4F）	29.プレイル－ム（3F）	
10.メインラボ（2F/3F）	20.草花ラボ（2F）	30.パ－ティ－ル－ム（3F）	

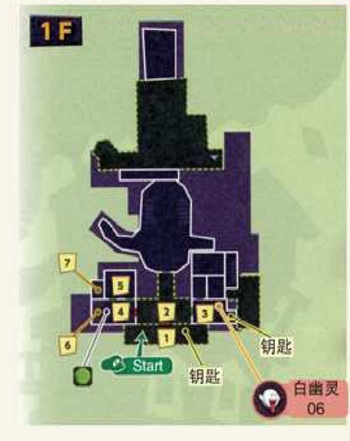
B-1 给水システムの复旧じゃ！

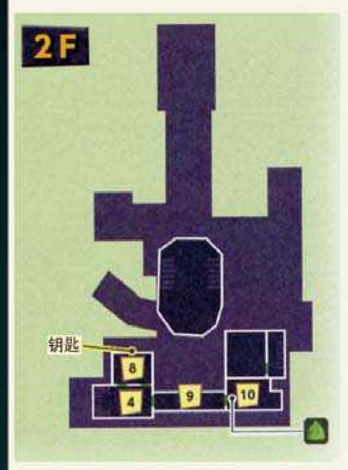
要顺利在大树内冒险，首先要做的便是重启整个建筑的发电功能。来到门口后，闪最右边的花可获得钥匙进入大门。来到入口后中间的门可吹开，获得大量的金币，向右进入发电机房。

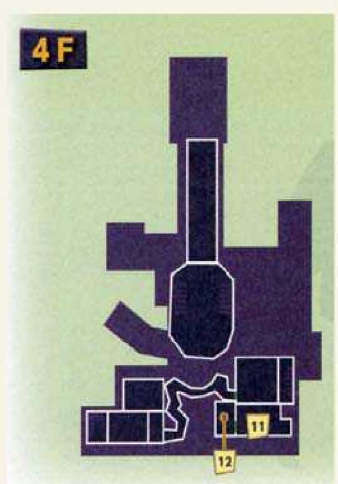
调查发电机后博士传来联络，这里的发电机没在工作，是因为作为动力源的水流出现了问题，必须去调查供水装置。（白幽灵）调查这里的宝箱拿到钥匙后，回到入口朝左走，在西馆左边走不过去，向上照出隐藏门来到温室。在前进过程中会遇到幽灵的阻挠，到最左边后正式战斗。拿铲子的幽灵在攻击的瞬间可以被闪光攻击到，全部消灭后进到西馆的左边。（宝石1）吹动楼梯旁边的转轮让指针到最大可以回复HP。

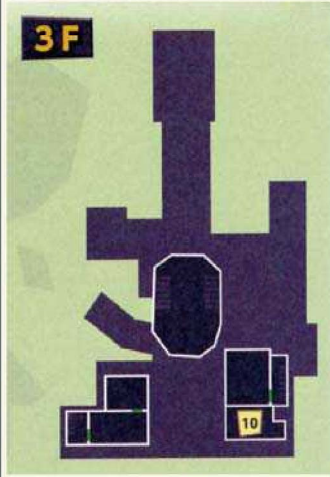
上楼后来到苗床，吸住刺球后按L键发射可打倒这里的食人植物，然后获得宝箱内的钥匙。出门后小心地毯下面是陷阱，绕开蝙蝠后进入主实验室，这里又会遭遇不少幽灵，干掉后可在右边获得气球，吸住后按L键充气后就可以起飞，松开L键可让气球下降，（宝石2）绕开尖刺后可以进到目的地东馆屋顶了。

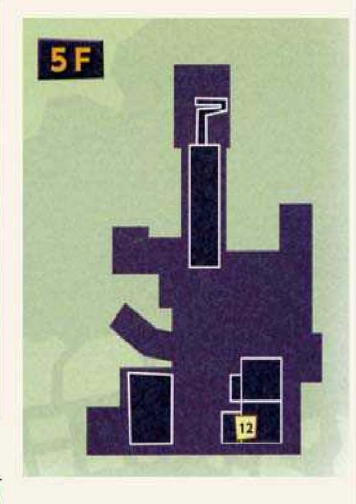
靠近木桶后会发现幽灵，干掉后吸住木桶并盛满液体放在上方的黄色地板上，然后自己站在下一个黄色地板上就可以开启所有机关。一次蓄力闪光攻击触发四个机关后，启动了给水装置，不过同时也运送过来了黄色的胖幽灵，对方的 HP 相当多，要吸取多次，同时也要侧移来躲开它的液体攻击。成功将其吸收后任务完成，发电机开始供电，一些干涸的地点也充满了水流。











B-1 简易流程

1 フロントゲート（1F）
获得钥匙后前往大门入口。
▼
2 エントランス（1F）
3 发电机室（1F）
获得钥匙。
▼
2 エントランス（1F）
使用钥匙进入西馆ロビー。
▼
4 西馆ロビー（1F）
使门出现后进入温室。
▼
5 温室（1F）
消灭幽灵。
▼
4 西馆ロビー（1F/2F）
▼
8 苗床（2F）
消灭食人植物，获得钥匙。
▼
4 西馆ロビー（2F）
▼
9 空中廊下（2F）
使用钥匙进入主实验室。
▼
10 メインラボ（2F）
消灭幽灵，进入右边小屋，利用气球前往休憩室。
▼
11 休憩室（4F）
▼
12 东馆屋上（4F/5F）
修复给水系统，消灭幽灵。
▼
任务完成

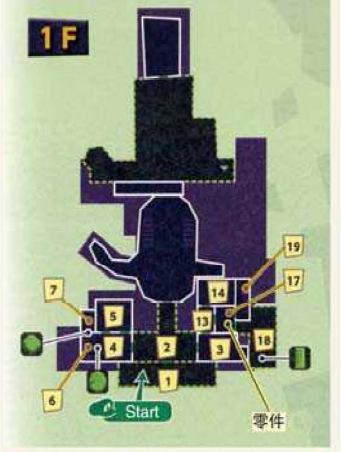
B-2 大树の调查じゃ～！

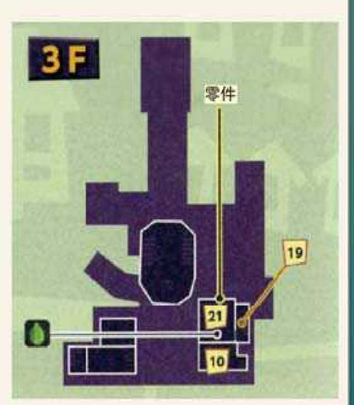
调查前门右边的木桩会出现一个黄金蝙蝠，闪掉后 25 金币入手。进入大门吹动正面的风扇会出现蓝色幽灵，它们将门上的扇叶都拿走了，要前进的话得先将这些扇叶拿回来，博士会将幽灵的所在显示在地图上。接着吸取木桶后盛水，靠近幼苗按 X 键可以让其长出花来，从而获得金币等道具。（宝石 6）

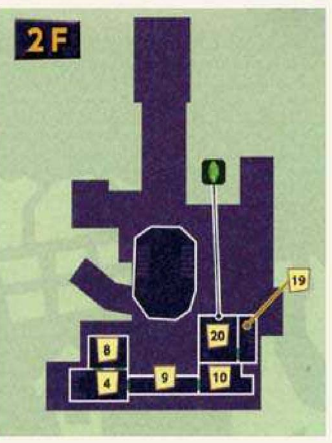
先走右边，发电机室右边可以照出一个宝箱。然后开启左上的门进入东馆走廊，在这里遭遇了三个蓝色幽灵，但它们分别逃去了不同的地方。向上可照出隐藏门，来到庭师的房间。先吹动顶部的风扇，然后吸住盛满水的木桶后踩上床下的机关来到秘密实验室。先将两个墨镜幽灵干掉，然后调查左边的柜子就可发现蓝幽灵，胜利后获得扇叶。（白幽灵）

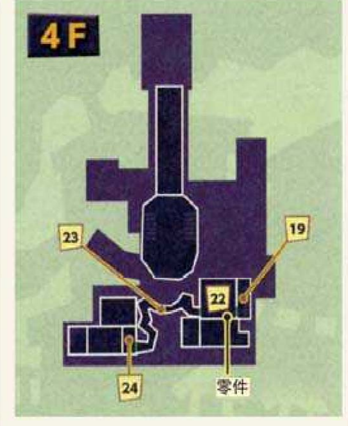
用气球回到廊下，进入右边的物置小屋，蓝色幽灵在上方柜子内，全部干掉后获得第二个扇叶。继续向右来到中庭，拉扯右上的红色拉绳可启动割草机，跟着割草机来到下方，一番恶战后可获得第三个扇叶。（宝石 3）

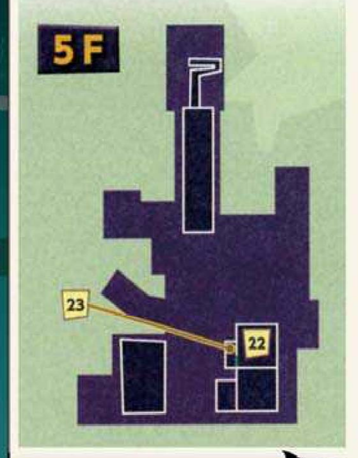
回到仓库，调查右上的石像可进入连络阶段。进门后就可吸到一堆钞票，然后上楼梯干掉幽灵，进入左边的草花ラボ。先用黑光灯复原天花板的水管，然后用蓄力闪光一下激活左边的三个感应开关。（宝石 4）调查生长的植物后来到上方的苗木ラボ。（宝石 5）幽灵战后获得了扇叶，右边开门上楼。最后的感叹号显示的是风琴间（オルガンルーム），干掉三个红幽灵后调查风琴就可看到蓝幽灵了。扇叶全部回收后博士传来联络，任务完成。













B-2 简易流程

1 フロントゲート（1F）

▼

2 エントランス（1F）

吹动大门风扇。

▼

3 发电机室（1F）

开门进入东馆廊下。

▼

13 东馆廊下（1F）

▼

14 庭师の部屋（1F）

让床下机关出现，前往秘密实验室。

▼

15 秘密のラボ（B1）

消灭幽灵，获得风扇零件，利用气球前往庭师の部屋。

▼

14 庭师の部屋（1F）

▼

13 东馆廊下（1F）

▼

17 物置（1F）

消灭幽灵，获得风扇零件。

▼

18 中庭（1F）

消灭幽灵，获得风扇零件。

▼

17 物置（1F）

▼

19 连络阶段（1F/2F）

▼

20 草花ラボ（2F）

让楼梯出现，前往苗木实验室。

▼

21 苗木ラボ（3F）

消灭幽灵，获得风扇零件。

▼

19 连络阶段（3F/4F）

▼

20 オルガンルーム（4F）

消灭幽灵，获得风扇零件。

▼

任务完成

B-3 大树の调查パート2！

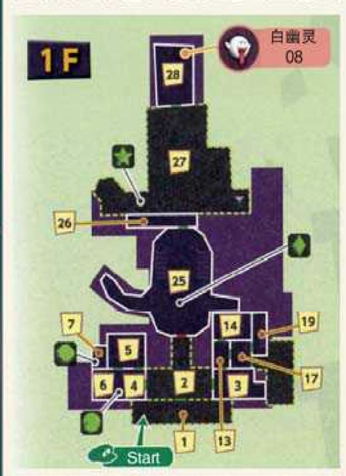
继续进行大树的调查，博士将扳手给了路易，这个是用来修理大门扇叶的。在前门，扯掉右边的红色植物可让水管浇水，浇灌幼苗后就可以获得刺球干掉食人植物了。

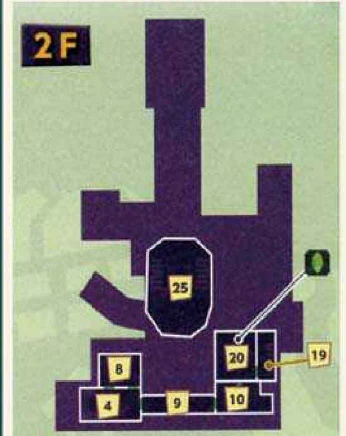
进入内部，战斗结束后用扳手修理所有扇叶，然后吹动机关，开启大门进入大树的空洞。上到楼梯顶部，拉动蛛网球到旁边的火炬，点燃后出现入口。但是进入后却被阻拦，博士传来联络告诉路易开门的钥匙在墓地。吸住中间的蛛网后来到最下层，然后吸住掉落的蛛网球，点燃后烧掉通往内部的蜘蛛网，（宝石7）进入大树の根元。拉动最后植物门帘后的绿色植物就可进入隐藏通道，来到墓地了。

鸟嘴像背后有很多金币，（宝石8）最右边的墓地用黑光灯照射后会出现金色幽灵，吸取后会掉出大量金币。接着从中间往上，进入祭坛。不断拉扯中间的金色蔓藤可以让墙碎裂。用黑光灯照射蘑菇小子绘画后救出了红蘑菇小子。（白幽灵）此时博士传来联络，发现没有找到钥匙后要路易先将助手蘑菇小子给带回来，并在地图上标注了传送点。

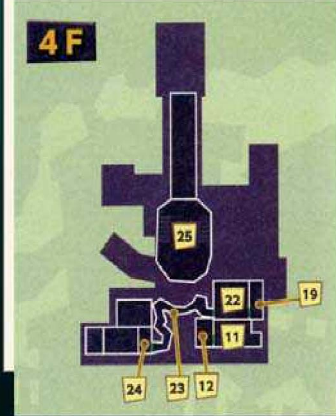
回来的时候遭遇到了幽灵三姐妹，战斗很考验玩家的耐心。她们会绕着路易旋转，耐心等待后她们其中一个会放下镜子，这个时候闪光加吸取就可以造成伤害了。不过千万不要贪心，吸取一段后就可以按A键攻击，然后躲开另外两个幽灵的攻击，其中胖的那个血非常多，建议最后攻击。路易血少时上方会出现蝙蝠，闪掉后会出现HP回复道具。

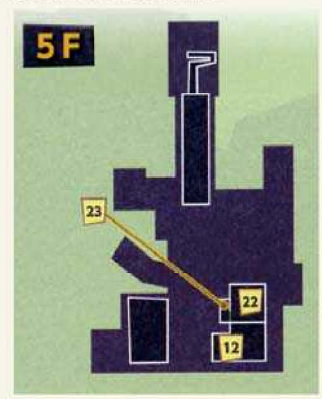
胜利后向右边走，乱跑的蘑菇小子闪一下后靠近就会跟路易走了。由于蘑菇小子不能过水路，所以要吸着他带过去，踩下最右边的棺材进入排水路，吸掉最左边的植物门帘后调查棺材可进入奖励关，取得全部红币后获得100金币的奖励。往右边就回到了秘密实验室，调查传送装置后回到研究所。

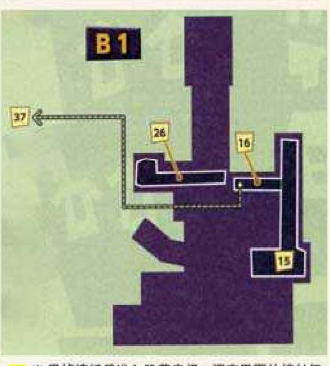












37 ※吸掉墙纸后进入隐藏房间，调查里面的棺材便可进入。

B-3 简易流程

1 フロントゲート（1F）

消灭食人植物，进入大门入口。

▼

2 エントランス（1F）

吹动大门风扇，进入大树の空洞。

▼

25 大树の空洞（1F～4F）

一路前进到4F，点燃蜘蛛丝，回到1F点燃蛛网球。

▼

26 大树の根元（B1/1F）

拉动植物藤曼，前往墓地。

▼

27 墓地（1F）

▼

28 祭坛（1F）

破坏墙壁，解救蘑菇小子。

▼

27 墓地（1F）
消灭幽灵三姐妹后，将蘑菇小子带到排水路。
▼
16 排水路（B1）

15 秘密のラボ（B1）
将蘑菇小子传送。
▼
任务完成



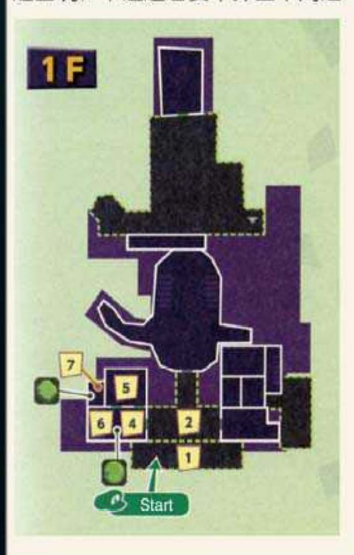
B-4 カギをさがすんじゃ～！

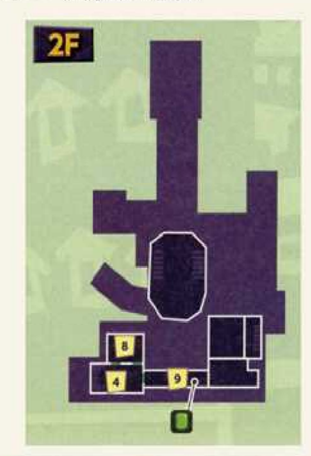
查看蘑菇小子带回来的照片资料，发现是白幽灵将钥匙给了这里的幽灵，而中间被盖上的画从鞋子来看，画的貌似是我们的红帽子大叔……查看完毕后继续冒险，目的地是照片中西馆的展望プ－ル。

进门后闪一下食人植物后来到左边的西馆前厅，再前进到苗床。（宝石9）扯掉右上的红花后可拿到木桶，然后吹动右边的转轮后可以接到水，浇灌中间幼苗后来到玩具室（プレイル－ム）。（宝石10）调查右下的吓人箱后出现大量幽灵，吸收完毕后出门来到聚会室(パ－テイル－ム)。(白幽灵)

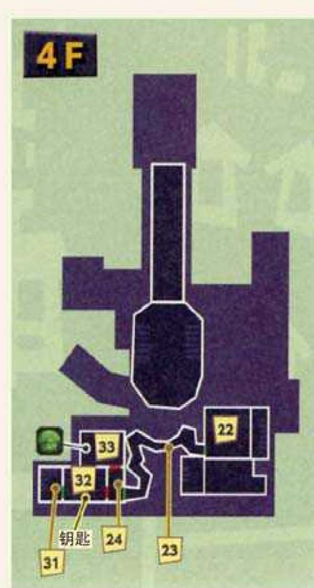
进入左边的门来到日光室（サンル－ム），拉动红色拉绳后楼梯出现。进入寝室（ベッドル－ム）后吹动顶部的电扇可让蓝色幽灵出现，干掉后获得钥匙进入右边的门，继续右行，从天空回廊来到风琴室，（宝石12）用气球上到上方后继续从天空回廊前进，顶部的画可照出钥匙。

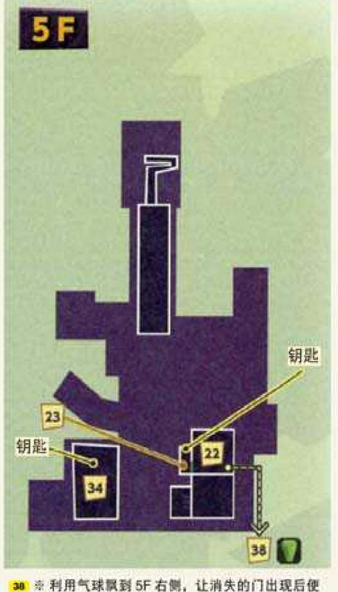
回来后进入上方门的浴室（バスル－ム），这里会出现新的紫色幽灵，吸地上的水它才会成形，在其变小时照射才能彻底消灭。（宝石13）胜利后坐上沙滩椅就能来到目的地的展望泳池了，这里的左边内部可以照出一个青蛙像并使钥匙出现，不过之后要干掉四个高速幽灵，可从水面的纹理判断它们的走向，胜利后钥匙又被幽灵犬叼走了……任务暂时结束。











38 ※ 利用气球飘到 5F 右侧，让消失的门出现后便可进入。

B-4 简易流程

1 フロントゲ－ト（1F）
▼
2 エントランス（1F）
▼
4 西馆ロビ－（1F/2F）
▼
8 苗床（2F）
让楼梯出现后，前往玩具室。
▼
29 プレイル－ム（3F）
消灭幽灵，前往聚会室。
▼
30 パ－テイ－ル－ム（3F）
▼
31 サンル－ム（3F/4F）
让楼梯出现后，前往寝室。
▼
32 ベッドル－ム（4F）
消灭幽灵，获得钥匙。
▼
24 西馆廊下（4F）
▼
23 天空回廊（4F）
▼
22 オルガンル－ム（4F/5F）
利用气球前往天空回廊。
▼
23 天空回廊（5F）
获得钥匙。
▼
22 オルガンル－ム（4F/5F）
▼
23 天空回廊（4F）
▼
24 西馆廊下（4F）
使用钥匙进入浴室。
▼
33 バスル－ム（4F）
调查沙滩椅，前往展望泳池。
▼
34 展望プ－ル（5F）
消灭幽灵，获得钥匙
▼
任务完成

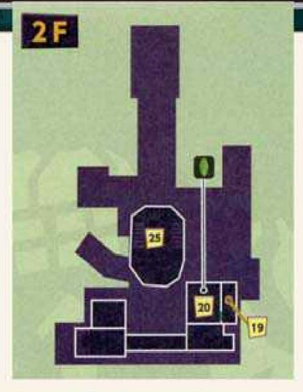
B-5 カギを取りもどせぇ～！

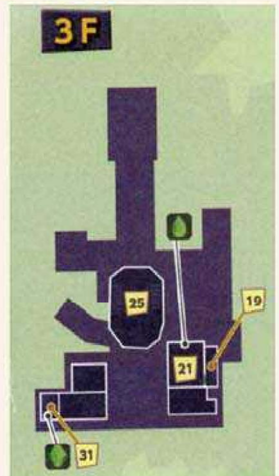
由于幽灵犬行动速度太快，博士的雷达只能确定它在入口附近，不过路易可以亲自去调查足迹来寻找幽灵犬的所在。进入入口后幽灵犬又跑了，路易可以利用黑光灯查看到足迹和幽灵犬的影子，确定其去向后便可追过去。

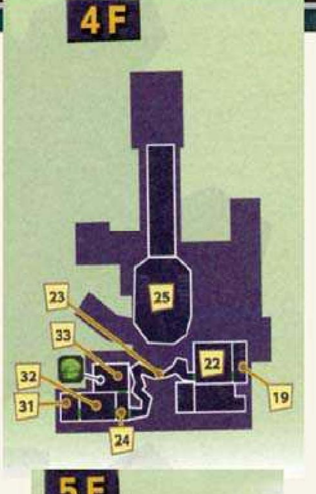
追到物置小屋后调查柜子可找到幽灵犬，不过它将路易扑倒后又逃走了。在中庭干掉三个幽灵后回来。（白幽灵）调查雕像来到连络阶段，从草木研究所追到三楼的连络阶段，之后回来，根据脚印发现幽灵犬去了苗木研究所的楼上，那里是风琴室。

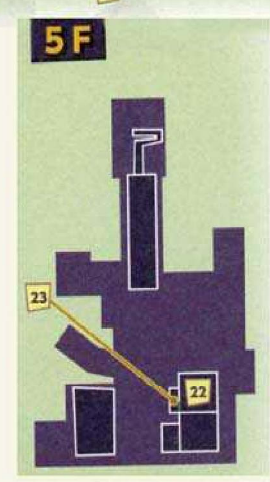
上楼梯进入风琴室，将风琴照出来后调查幽灵犬出现，然后它会躲到风琴背后，从左边绕去背后的时候会遭到紫色幽灵的袭击。干掉大量幽灵后继续追到天空回廊，在浴室调查左边便座后幽灵犬会逃掉，最后追到卧室后就能彻底将其吸取了。获得钥匙后任务结束，不过在回收幽灵时幽灵犬又逃走了。

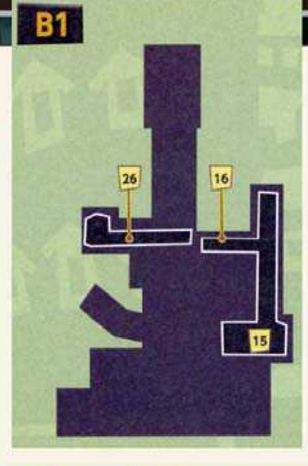


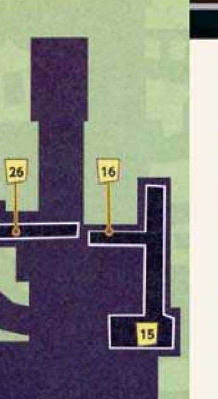












B-5简易流程

1. フロントゲート（1F）
2. エントランス（1F）
3. 发电机室（1F）
13. 东馆廊下（1F）
17. 物置（1F）
   调查柜子找到幽灵犬。
18. 中庭（1F）
   消灭幽灵，前往物置。
17. 物置（1F）
   调查喷水像，前往连络阶段。
19. 连络阶段（1F/2F）
20. 草花ラボ（2F）
21. 苗木ラボ（3F）
19. 连络阶段（3F/4F）
22. オルガンルーム（4F/5F）
   让风琴出现后追赶幽灵犬，消灭幽灵。
23. 天空回廊（4F）
24. 西馆廊下（4F）
33. バスルーム（4F）
   调查厕所马桶。
24. 西馆廊下（4F）
32. ベッドルーム（4F）
   捕获幽灵犬。

任务完成

B-BOSS 大树の奥に进め～！

雷达感知到了暗月碎片就在大树顶部，同时钥匙也修理完毕，终于可以进入大树内部了。这里是三岔路分支，走了错误分支后会被幽灵陷害滑回原地。干掉幽灵后正确道路的火焰会熄灭，不过在路易靠近后便又会点燃了。由于正确的道路是随机的，就看玩家的眼力和记忆力了，前进过的正确道路会燃起红色火焰。

登上树顶小屋时楼梯化为怪物向路易袭来。耐心躲避攻击，等其发动大跳后会瘫痪一段时间，这个时候去扯它的尾巴就会将附身的BOSS幽灵拉出来。闪光吸取后它就会再次附身，重复三次就可以干掉BOSS了，胜利后获得了新的暗月碎片。

Stage C ジゴ-クロック工场

1.操车场（1F）
2.仓库（1F/2F）
3.发着场（1F/2F）
4.连络阶段（1F/B1）
5.工作室（1F）
6.时计塔ゲ－ト（1F/2F）
7.货物室（1F/2F）
8.制图室（2F）
9.地下休憩室（B1）
10.发掘场（B1）
11.遗迹の溪谷（B1）
12.发着场地下（B1）
13.砂回廊（B1/B2）
14.地下采石场（B2）
15.地下回廊（B2）
16.遗迹最深部（B2）
17.休憩室（2F）
18.北侧廊下（2F）
19.仕上げ部屋（2F）
20.コンテナ置场（2F）
21.大窑部屋（2F）
22.货物エレベ－タ－（1F/B1）
23.动力传达室（1F/B1）
24.ギア同期室（B1）
25.动力室（B1）
26.制御室通路（B1）
27.制御室（B1）
28.格纳库（1F/B1）
29.时计机械室（1F/2F）
30.整备室（2F）
31.天空时计（3F）
32.スペシャルル－ム1（？）
33.スペシャルル－ム2（？）
34.スペシャルル－ム1（？）



C-1 时计塔にのぼるんじゃ！

新关卡是个钟表工场，感应到暗月碎片的地点在时计塔的顶端。调查入口处的望远镜，在时计塔的顶端看到了那个BOSS级的幽灵。然后开启闸门进去，左边可照出通路获得宝箱。（宝石1）左边吹动罗盘可让大钟转动，转到和左边小钟的时间一样后大门开启。

来到仓库，将桶放进门口的装置再拉扯可得到里面的道具，用这个方法能够获得最右边保险箱内黄色桶内的钥匙。（宝石2）（白幽灵）上方的“发着场”几个通路还不能通行，无视开启右边的门来到工作室。

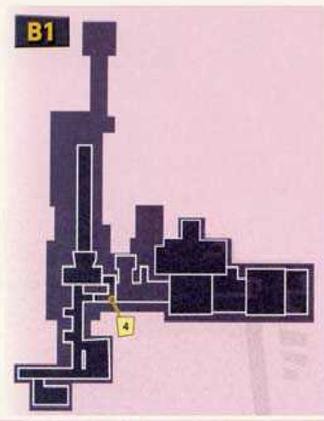
上手闪光攻击后中间的机器人会爆炸，将两个幽灵的装备都炸掉。战斗胜利后在右边有一堆钞票，拉动右边的绳索还会出现黄金幽灵。继续向右来到时计塔之门，在这里调查时钟之门，发现没有指针，也就无法进入内部。（宝石3）接着出现的幽灵会用沙暴攻击，躲避后等它们头晕的时候再攻击就可，胜利后获得钥匙进入右边。

进入货物室后博士传来联络，说地下的制图室感受到了强力幽灵

的力量，大门的零件“星のコンパス”就在那里。将右上的布扯掉后可以引爆炸弹，流下大量沙子形成通路。

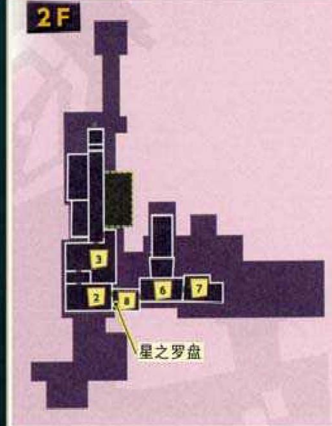
上楼梯后会出现幽灵，躲在沙堆里的幽灵要先将沙子吸掉才能攻击。楼梯上可照出黄金炸弹，而右边门旁的小孔内可看到被白幽灵追击的黄蘑菇小子。

上楼进门后来到二楼，照出楼梯的断层后就可以来到制图室了。吹动吊扇可以让通路出现，干掉出现的幽灵后调查内部的柜子得到星のコンパス。









C-1简易流程

1. 操车场（1F）：打开大门进入仓库。
2. 仓库（1F/2F）：从金色桶中获得钥匙。
5. 工作室（1F）
6. 时计塔ゲート（1F）：调查时钟之门，消灭幽灵后获得钥匙。
7. 货物室（1F/2F）：引爆炸弹，上楼梯。
6. 时计塔ゲート（2F）：用黑光灯让床出现。
8. 制图室（2F）：吹动吊扇进入房屋左边，消灭幽灵后获得星之罗盘。

任务完成

C-2 地下の调查じゃ！

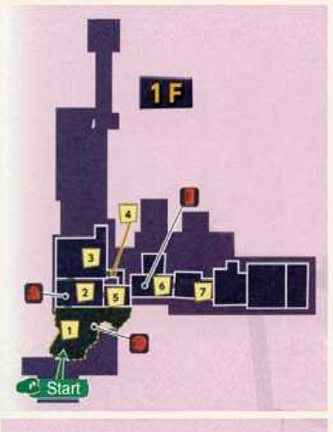
带着星のコンパス，路易再次来到了工场，这次的目标是时钟的指针。在地图标记X的地点使用星のコンパス后，路易会潜入了地下。来到地下休息室后干掉两个幽灵，然后将其中一个原本举着的石头吸住，放在楼梯上的平台上，利用天平原理打开铁门。（宝石4）

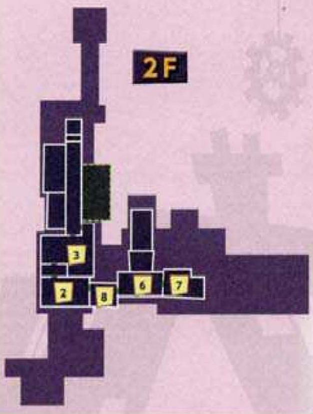
来到发掘场后发现前进的路线被堵住了，好在右边有个墙纸可以扯掉，来到遗迹的溪谷。这里吸住红色链条可以荡到对面，右边有个视角被挡住的门，内部有宝箱可开出5个金色幽灵，之后回到发掘场继续前进。（宝石5）干掉走廊里的高速幽灵后往上来到发掘场地下，拉动红色链条三次后可推倒墙壁让大门出现。调查右边的木乃伊棺材后发生剧情，接着调查相关地点可干掉蓝色幽灵。

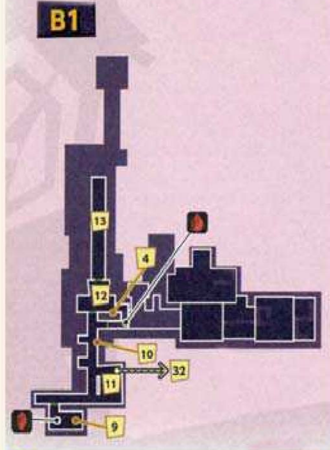
进门后来到砂回廊，前进后会一路滑到底，途中沙堆里有不少金币。滑到内部后进入地下采石场，将右边的矿车拉到中间的洞穴上后，沙子会覆盖整个地面。（宝石6）上升过程中会遭遇诸多幽灵，干掉后流沙会停止，照出右边的隐藏门后进入地下回廊。（白幽灵）

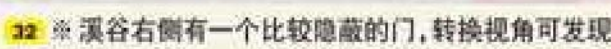
回廊内一片漆黑，内部取得蛛网球后可回来点火将挡路的蜘蛛网都烧掉。这里两边的岔路有不少好货，进入内部前别忘了搜刮一下。

最终来到了遗迹最深部，调查棺材后找到了时钟的指针，但同时新的敌人木乃伊也登场了。发动闪光后木乃伊会进行冲撞，利用这个特性让其撞墙或是互相撞，其倒地后可拉扯绷带让木乃伊露出原形……全部消灭后任务结束。








※溪谷右侧有一个比较隐藏的门，转换视角可发现。



C-2简易流程

1. 操车场（1F）：调查有“×”印记的地点。
9. 地下休憩室（B1）：利用石头打开铁门后进入发掘场。
10. 发掘场（B1）：吸掉墙纸后进入遗迹の溪谷。
11. 遗迹の溪谷（B1）：利用红色链条荡过山谷，进入发掘场内部。
10. 发掘场（B1）：消灭幽灵，前往发着场地下。
12. 发着场地下（B1）：破坏墙壁，前往砂回廊。
13. 砂回廊（B1/B2）：一路滑到底后进入地下采石场。
14. 地下采石场（B2）：让沙子升起，照出隐藏的门。
15. 地下回廊（B2）：燃烧蛛网球一路前进。
16. 遗迹最深部（B2）：消灭幽灵。

任务完成



C-3 时计の针を取りもどせ！

侦测到了时钟短针的去向后新任务开始了。在“发着场”往右边前进的时候博士告诉路易要从仓库才能上到二楼。回到仓库，乘坐左边的电梯来到二楼，闪光攻击炸弹后通路开启，进入休憩室。（宝石7）向上进门就可进入“发着场”二楼，在这里看到了那个拿走指针的古代幽灵。走上细长的钢筋，途中要推滑杆的左右来跳到另一个钢筋上才能继续前进，（宝石8）抵达对面后进入右边的门。

进入了北侧廊下，这里从正面往上走无效，先来到左边的仕上げ部屋，用黑光灯照墙上的面具会出现幽灵，全部干掉。这里左边窗户内还有个窗帘，从楼梯下面往左走可进入隐藏通道，吸掉这个窗帘后就可以进入奖励关卡，获得大量金币。

然后来到廊下右边的コンテナ置场，调查晃动的木箱就可以和幽灵战斗了。胜利后拉动右边的铁链可出现铁球，拉下三个木桥就可以通过了。过桥后引爆炸弹，能从上方的出口进入回廊。接着来到左上的大窑部屋，这里充满了蒸汽，闪光无效。按 L 键吹动两边的蒸汽阀（右边的阀门要照出来）可停止喷出蒸汽，然后按 R 键吸气可清除蒸汽。接着门的感应开关可以使用了，进门后出现幽灵和白幽灵的连战，胜利后进入内部的门，然后就可取得回廊最内部绘画内的钥匙了。

向下回来开启右下的门，回到了“发着场”。（宝石 9）一路向下就见到了那个幽灵。战斗的打法类似图书馆，根据地上的足迹和石块的抖动判断所在地，然后照射吸取。途中会出现高速幽灵干扰路易，要先干掉。幽灵进入中间旋转时记得跑到周围并躲开炸弹，胜利后拉动机关获得了时钟指针。

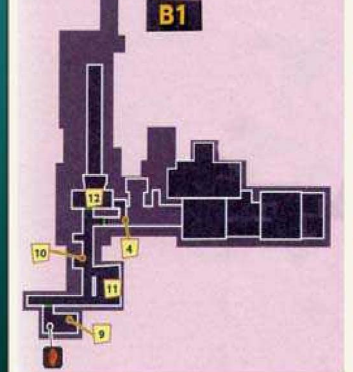
1F

2F

钥匙

白幽灵 13

※消灭完幽灵后，左边隐藏房间的门可进入。



C-3 简易流程

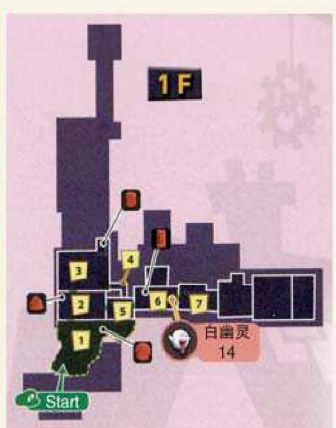
- **2** 仓库（1F/2F）
  去除 2 楼的瓦砾，前往休憩室。
- **17** 休憩室（2F）
- **3** 发着场（2F）
  顺着钢筋前往北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
- **19** 仕上げ部屋（2F）
  消灭幽灵，从里面的门前往北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
  从右边的门前往コンテナ置场。
- **20** コンテナ置场（2F）
  拉动机关，从里面的门前往北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
  从左边的门前往大窑部屋。
- **21** 大窑部屋（2F）
  消灭幽灵，从里面的门前往北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
  获得钥匙。
- **3** 发着场（1F/2F）
  消灭幽灵，获得时钟指针。
- 任务完成

C-4 追いかけっこじゃ！

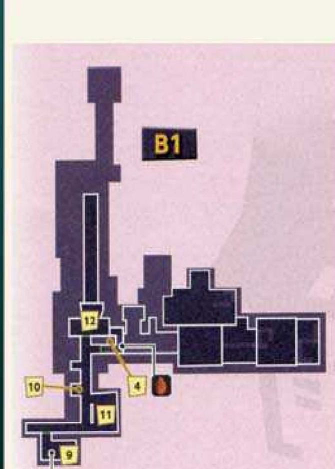
进入场景后看到几个幽灵正在抛接另一根时钟指针，而幽灵犬出现直接将指针吞了……看来本关也是要追逐幽灵犬了。向上进入仓库干掉幽灵后进入右边的门，在工作室内查看足迹，调查出幽灵犬后它逃向了正上方。

上面是制图室，从右边出来走到货物室，上二楼后一路向左就可进入制图室了。（白幽灵）调查制图室右边的柜子后幽灵犬再次逃跑了，跟着进入仓库，干掉绿幽灵后来到左上的休憩室。幽灵犬在左边衣橱内，接着跟随脚印一路追到仕上げ部屋，在这里要和诸多幽灵战斗，胜利后回到北侧廊下。

接着来到コンテナ置场后幽灵犬会回到廊下，要先从コンテナ置场上方的门出来，从背后接近幽灵犬就可捕捉到它并获得时钟的短针。回收幽灵时幽灵犬又逃走了，看来后面的大关卡内它还将和路易有场约会。









C-4 简易流程

- **1** 操车场（1F）
- **2** 仓库（1F）
  消灭幽灵，前往工作室。
- **5** 工作室（1F）
  调查机械后回到仓库。
- **2** 仓库（1F/2F）
  从 2F 前往制图室。
- **8** 制图室（2F）
  调查抽屉后，前往仓库。
- **2** 仓库（2F）
  消灭幽灵，前往休憩室。
- **17** 休憩室（2F）
  调查衣橱后，前往发着场
- **3** 发着场（2F）
- **18** 北侧廊下（2F）
- **19** 仕上げ部屋（2F）
  消灭幽灵，从里面的门进入北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
- **20** コンテナ置场（2F）
  触动机关，从里面的门进入北侧廊下。
- **18** 北侧廊下（2F）
  捕获幽灵犬，获得时钟的短针。
- 任务完成



C-5 最后のパーツをさがせ！

接着是最后一个零件プロペラ了，这次传送的起始地点是未曾来过的货物エレベーター，拿着零件的幽灵看到路易逃走了，闪光启动上方的保险箱后只能让其倾斜，然后从右边出门。

乘坐电梯下来后走到右边墙壁偷窥，又看到了那个有纹身的紫色幽灵，然后博士传来联络，得知幽灵逃到格纳库后他告诉路易，黄蘑菇小子知道进入格纳库的方法，而他在制御室。下楼后进入左边的门，（宝石 10）来到货物エレベーター（B1），如果之前启动过保险箱的话这里会落下并掉出钞票。

来到ギア同期室，启动感应装置后会出现吊索让路易来到对岸。不过对面的门锁着，在移动过程中按 L 键掉到大齿轮上，（宝石 11）向上可照出隐藏门来到动力室。在动力室内朝右走，绕到下面后可照出欠缺的大齿轮，启动后左边的齿轮也跟着转动了。从左边的齿轮前进，在上方干掉幽灵后可获得钥匙。（白幽灵）回来的时候要在大齿轮上被锤子砸一下才行。

回到大齿轮处，吸左边的木桥后可来到左边，开启之前上锁的门。在制御室通路调查左边的机关后进入了制御室，往下看会发现两个齿轮开关，用黑光灯可照出第三个。吹动三个开关让上方的大齿轮形成通路，就可以来到画前用黑光灯照出黄色蘑菇小子了。

回到制御室通路，吸住黄色蘑菇小子后站在机关上，当准心移到破裂墙壁后将蘑菇小子发射出去，而路易则自己调查右边的机关，最后干掉幽灵回到ギア同期室。吸住蘑菇小子在大齿轮上将其射到对面，接着会出现两个全副武装的幽灵，等它们发动攻击后可以闪光攻击。干掉幽灵后启动机关吸锁链回到对面汇合。

进入动力传达室后遇到了那个身上有条纹的紫幽灵，这次它向路易发起了总攻，召唤出了大量的幽灵，恶战后往上方前进。将蘑菇小子发射到右边的电梯上后会让电梯落下，进入右边的大门来到格纳库。这里正面吸掉两张海报就可以看到最后一个零件了，要将蘑菇小子射过去才能获得。然后便是带黄蘑菇小子回到传送点了。上楼进入左边的门，前进后便回到动力电梯了。（宝石 12）最后调查这里的传送装置任务便结束了。





34 ※ 最下层右侧，让消失的道路出现，然后移动到墙壁里面可发现门。

C-5 简易流程

22 货物エレベーター（1F）

↓

23 动力传达室（1F/B1）
在墙壁偷窥。

↓

22 货物エレベーター（B1）

↓

24 ギア同期室（B1）
让消失的门出现，前往动力室。

↓

25 动力室（B1）
让消失的齿轮出现，获得钥匙。

↓

24 ギア同期室（B1）
使用钥匙，前往制御室。

↓

26 制御室通路（B1）
调查开关。

↓

27 制御室（B1）
解救蘑菇小子。

↓

26 制御室通路（B1）
消灭幽灵，前往ギア同期室

↓

24 ギア同期室（B1）
消灭幽灵，前往货物电梯。

↓

22 货物エレベーター（B1）

↓

23 动力传达室（B1）
消灭幽灵，前往格纳库。

↓

28 格纳库（B1）
发射蘑菇小子，获得零件。

↓

23 动力传达室（B1）

↓

22 货物エレベーター（1F）
传送蘑菇小子。

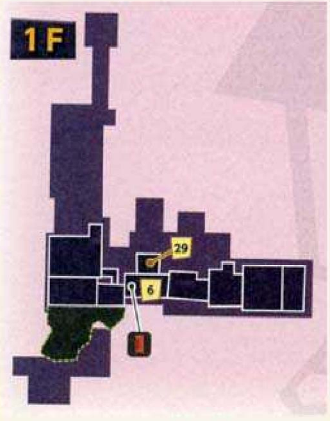
↓

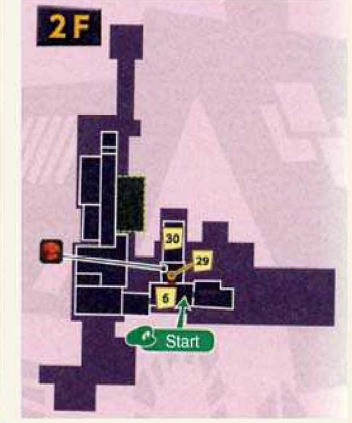
任务完成

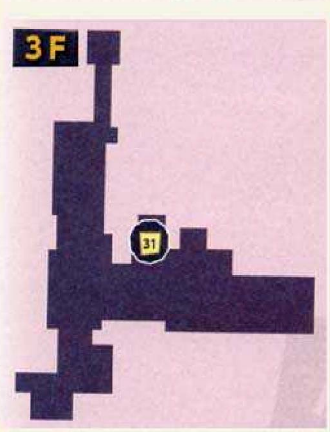
C-BOSS 天空时计を目指せ！

进入关卡前博士先给路易看了时计塔内部的照片，可以从齿轮上看到 730 三个数字，而白幽灵搬运的画则明显地可以看到马里奥的帽子。看完后带齐所有的零件后来到了时钟大门前，将零件装上后吹动开关让钟停在 7 点 30 上后大门开启。进入内部后（宝石 13），要吹动墙上的转轮来让平台上升，途中两边都有不少金币，别忘记取得，最终可进入时计塔的顶层。

在这里直接遭遇了 BOSS，不过它潜入了时钟内。然后时钟会每转动一次指针就施放出大量幽灵来攻击路易，总的来说这场 BOSS 战就是一场连续消灭大量幽灵的战斗。当指针转动到 4、8 和 12 这三个数字时，BOSS 就会现身，进行四连续冲撞。要趁此机会进行吸收工作，循环三次后可成功将 BOSS 吸收，获得了暗月碎片。









C-BOSS 简易流程

6 时计塔ゲート（1F）
打开时计塔大门。

↓

29 时计机械室（1F/2F）
转动开关。

↓

30 整备室（2F）
乘坐平台上升到天空时计上。

↓

31 天空时计（3F）
打倒 BOSS。

↓

任务完成

Stage D ヒャッキ－ヤ坑道

1.アプローチ（1F）
2.ロッジ（1F）
3.ドライルーム（1F）
4.冰の池（1F）
5.钓り小屋（1F）
6.冰の洞窟（B1）
7.地下ターミナル（B1）
8.南北连络リフト（B1）
9.冰の采掘场（B1）
10.冰の坑道（B1）
11.冰の谷（B1）
12.冰の广间（B1）
13.发着场（B1）
14.冰の回廊（B1/B2）
15.中继所（B2）
16.升降ルーム（B2/B3）
17.地下のさけめ（B3）
18.矿山の广间（B3）
19.矿物采掘坑（B3）
20.保管库（B3）
21.水晶の间（B3）
22.ゴンドラ（B1）
23.メインラボアプローチ（B1）
24.メンテナンスルーム（B1）
25.メインラボ（B1）
26.アイストンネル（？）
27.スペシャルルーム1（？）
28.スペシャルルーム2（？）

D-1 キノピオくんと合流じゃ！

开始新地点的调查了，这次目的地是被雪覆盖的山顶的采掘场。这次和以往不同，雷达扫描暗月碎片时感应到的能量十分微弱，所以不能明确其所在的具体位置。能量微弱可能是因为这里下雪的缘故也可能是因为幽灵，为了确认原因博士先将蘑菇小子派过去了，路易就先去和他汇合吧。

传送后向右前进，途中要吸掉积雪来开辟道路。进入ロッジ后没有发现蘑菇小子，但却出现了许多幽灵。和幽灵战斗胜利后，吸熊地毯的尾巴会出现黄金幽灵，然后进入ドライルーム，干掉幽灵后发现右边的门被冻住了。（宝石1）将暖炉中掉出的燃烧的石块吸住熔化冰就可出门，左边的绳索也可融掉从而获得大量金币。

出门后来到了冰の池，这里地面惯性很大。在右边小屋照出隐藏门后进入，会看到白幽灵。（宝石2）然后将地面的雪全部吸掉后会看到倒映的蘑菇小子画像，用黑光灯照一下正对面的墙就可解救出蓝蘑菇小子。兴奋的蓝蘑菇小子将地面震坏了，两人一起掉入了冰之洞窟。

博士传来联络要路易赶紧乘坐电梯回来。在洞窟左上有个宝箱，大鱼嘴上的鱼饵都扯掉后也有大量金币可拿。举着蓝蘑菇小子乘坐上升气流，（宝石3）一起进入左边的门。（宝石4）来到最左边后发现了博士所说的电梯，但是从当前地点去不了电梯。将蓝蘑菇小子发射到左上的平台上可获得钥匙。

然后回地下ターミナル，（白幽灵）开启下方的门进入坑道。这里的冰面两人不能同时过去，得先将蓝蘑菇小子射到对岸。在冰の谷，先取得右边宝箱内的钥匙，然后开启左边的门来到广间。这里不打倒幽灵不能前进，前两个幽灵在天花板上，而位置则只能靠地面上的倒影来确定。

然后进入左边的门就来到了最后的目的地，先拉直左边的绳索让吊桥的一边能够行走。按X键小心通过绳索，途中吹风时会让路易倾斜，记得及时调整重心。抵达对面后拉直另一侧的绳索可让蓝蘑菇小子跟上，（宝石5）乘坐电梯回到传送点，任务结束。





27 ※ 下滑的途中有一个被雪埋住的绳子，点燃它后可进入隐藏房间，调查里面的装置。

D-1 简易流程

1 アプローチ（1F）
▼
2 ロッジ（1F）
消灭幽灵后调查传送装置，前往ドライルーム。
▼
3 ドライルーム（1F）
消灭幽灵，融化冰后前往冰の池。
▼
4 冰の池（1F）
让消失的门出现，前往钓り小屋。
▼
5 钓り小屋（1F）
让壁画出现，解救蘑菇小子。
▼
6 冰の洞窟（B1）
利用上升气流升起。
▼
7 地下ターミナル（B1）
▼
9 冰の采掘场（B1）
在蘑菇小子的帮助下取得钥匙。
▼
7 地下ターミナル（B1）
使用钥匙进入冰の坑道。
▼
10 冰の坑道（B1）
发射蘑菇小子到对岸取得钥匙。
▼
11 冰の谷（B1）
在宝箱中取得钥匙，前往冰の广间。
▼
12 冰の广间（B1）
消灭幽灵，前往冰の采掘场。
▼
9 冰の采掘场（B1）
修复吊桥渡过山谷，利用电梯前往ロッジ。
▼
2 ロッジ（1F）
传送蘑菇小子。
▼
任务完成

D-2 矿山の最下层！

解析小蘑菇带回来的照片，看到了大量白幽灵和被封闭在水晶里的幽灵，于是博士要求路易去照片的场所，矿山最下层调查一下。这次传送的起始地点是ロッジ，（白幽灵）（宝石6）乘坐电梯来到冰の采掘场，向下过桥后可自由行动，向右可获得宝石7，向左来到“发着场”，这里启动感应装置后开启传送门，进入后带着被有钥匙的冰块回来，在灯笼上融掉后获得钥匙。进传送门来到左边后开门，进入冰の回廊。

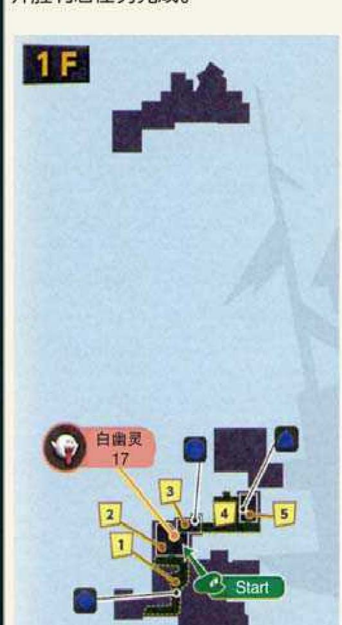
这里向下后会在一段十分长的冰道上滑行，最初的分支点进入右边然后大跳可获得钥匙。第二个分支点进入左边可获得宝石8。最后调查木箱，开启机关后用钥匙开门。如果没有获得需要的物品就启动传送装置再来一次。

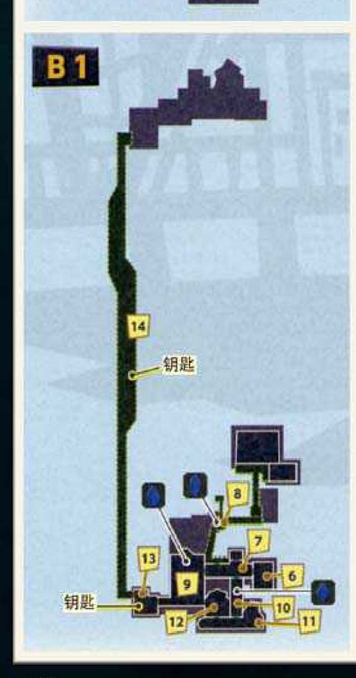
在中继所，吸住燃烧的木块可熔化内部的大块冰块。不过途中会冒出幽灵，干掉幽灵后按L键将窗关上。继续熔化冰块就可进门了。

来到升降ルーム，吹左边的控制器可来到最下层。（宝石9）调查右边的装置后进入地下のさけめ，这里看起来没路，但是上方镜墙的背后是可以通过的……

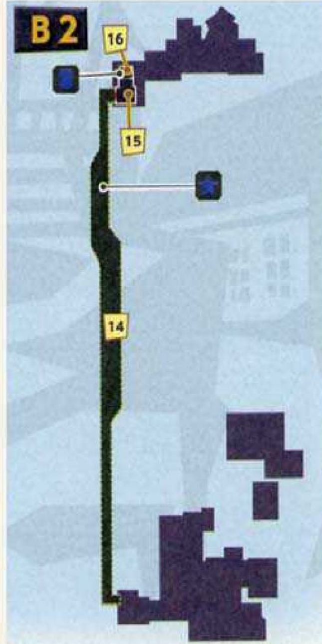
在矿山の广间和博士通话，结束后来到右边的矿物采掘坑，先拉动中间绳索让流水线工作，然后吹动右下装置让石块输送到传送门内部。回到矿山の广间，（宝石10）将石块点燃后用发射的方法解冻左边的冰块，拉动两边锁链将大门开启。

在保管库先启动右边的装置让火焰冒出，接着吸住上方的木块并点燃，融掉左边的冰块。内部调查后得到石块，点燃后用发射的方法来解冻钥匙。接着回到矿山の广间会遭遇幽灵，干掉后使用钥匙进入了最后的水晶の间。在水晶の间幽灵在水晶内会被强化，表面会出现纹理。和三个被强化过的幽灵战斗并胜利后任务完成。









D-2 简易流程

2 ロッジ（1F）
乘坐电梯前往冰の采掘场。
▼
9 冰の采掘场（B1）
▼
13 发着场（B1）
开启传送门，获得钥匙，前往冰の回廊。
▼
14 冰の回廊（B1/B2）
顺冰道下滑获得钥匙，使用钥匙进入中继所。
▼
15 中继所（B2）
消灭幽灵，融化门口的冰，前往升降ルーム。
▼
16 升降ルーム（B2/B3）
乘坐电梯往地下。
▼
17 地下のさけめ（B3）
▼
18 矿山の广间（B3）
▼
19 矿物采掘坑（B3）
开动装置，输送矿石。
▼
18 矿山の广间（B3）
用着火的矿石融化冰，解除锁机关后前往保管室。
▼
20 保管库（B3）
融化冰取得钥匙。
▼
18 矿山の广间（B3）
消灭幽灵，使用钥匙前往水晶の间。
▼
21 水晶の间（B3）
调查水晶，消灭幽灵。
▼
任务完成

D-3 メインラボに进め～！

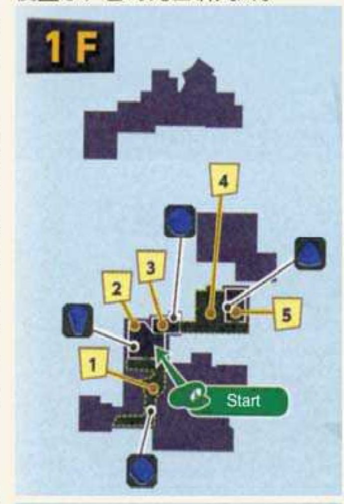
经过努力博士侦测到暗月碎片在主实验室里。再次进入后发现电梯被冻住了，调查暖炉来到二楼。关窗后吹动右边的转轮，让灯台点火后降下解冻电梯。然后将电梯旁的雪都吸掉后进入电梯，出来后启动左边的感应装置，乘绳索来到右上平台，来到地下タ－ミナル。

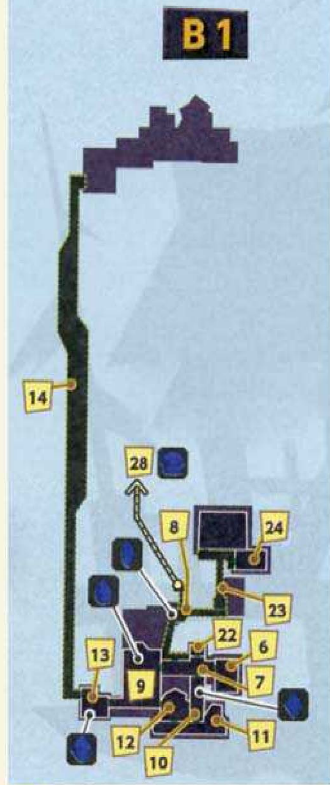
这里镜面部分的墙壁上会出现炸弹，依次将出现的炸弹引爆后新的通路出现了。但是调查后出现了三个强化幽灵将大门封住了，要将它们打倒才行。根据地图的感叹号提示，先向下开门前进。来到冰の广间后，根据地上的倒影用黑光灯照正面，然后引爆炸弹后干掉三个蓝幽灵就会让强化过的黄色幽灵出现。这里地面很滑，不利于吸取，首先闪光的站立地点尽量远一点，吸取的同时侧移来躲避黄幽灵扔出的液体。

胜利后左边出门乘电梯回到最初的山庄，调查右边的柜子就可和被强化的红幽灵战斗了。战斗比较简单，胜利后乘坐电梯，出来后向下过吊桥往左，来到“发着场”。来到对面后可获得宝石11。冰の回廊最后的门需要照出来才能前进。进入左边的中继所，将右边的铠甲照出来后会看到强化的绿幽灵。关窗后把所有幽灵都干掉，顺利解除了所有封印。

先向上进门来到矿山の广间，（白幽灵）然后进入水晶之间，这里的传送点可以使用了，回到ロッジ。（宝石12）乘电梯按照本关最初的路线来到原本的镜面地区，这里三个锁链已经不在了。进入内部，发射石块将所有被冰住的锁链都解冻，另外左边被冻住的树干也不要放过，解冻后再攻击一次可使其倒下。

出门后进入左上门来到南北连络リフト，（宝石13）吸住解冻后的绳索就可以进入实验室了。按照左、中、右、右、左、中的顺序扔炸弹上去并引爆后，就可以将装置解冻并发挥完整的功能了。继续前进后发现道路被积雪覆盖了，暂时先回研究所。





28 ※利用投石器融化木头上的冰，然后借助倒下的木头可移动到小屋。





D-3简易流程

2 ロッジ（1F）
融化冰，乘坐电梯前往冰の采掘场。
↓
9 冰の采掘场（B1）
↓
7 地下ターミナル（B1）
引爆所有炸弹，靠近大门。
↓
10 冰の坑道（B1）
↓
11 冰の谷（B1）
↓
12 冰の广间（B1）
消灭幽灵，解除黄色幽灵封印。
↓
9 冰の采掘场（B1）
↓
13 发着场（B1）
↓
14 冰の回廊（B1/B2）
让消失的门出现，前往中继所。
↓
15 中继所（B2）
消灭幽灵，解除绿色幽灵的封印。
↓
14 冰の回廊（B3/B2）
↓
13 发着场（B1）
↓
9 冰の采掘场（B1）
↓
2 ロッジ（1F）
消灭幽灵，解除红色幽灵的封印。
↓
9 冰の采掘场（B1）
↓
7 地下ターミナル（B1）
↓
22 ゴンドラ（B1）
射击石块融化冰。
↓
7 地下ターミナル（B1）
↓
8 南北连络リフト（B1）
利用绳索渡过山谷，前往メインラボアプローチ。
↓
23 メインラボアプローチ（B1）
↓
24 メンテナンスルーム（B1）
引爆炸弹，启动装置，调查大门。
↓
任务完成

B-BOSS 大树の奥に进め～！

利用传送直接进入内部，结果遭遇了BOSS级幽灵。这次的BOSS战采用的是3D射击的模式，用炸弹攻击冰脸BOSS，优先攻击中间的几块冰，然后计算提前量来发射炸弹，在限定时间内要炸掉周围的碎冰，将所有冰块都炸碎后朝BOSS嘴巴里来一颗，之后再朝脸上补一颗炸弹就可以进入吸幽灵环节了。循环三次后过关，获得了新的暗月碎片。

Stage E オドロ～宫殿

1.アプローチ（1F/B1）	8.地下牢（B2/B3）	15.ウエストギャラリー（1F）	22.メインバルコニー（2F）	29.ウエストバルコニー（2F）
2.井户の底（B1）	9.メインエントランス（1F）	16.中世ゾーン（1F/2F）	23.イーストロビー（2F）	30.宇宙ゾーン（2F）
3.地下トンネル（B1）	10.イーストギャラリー（1F）	17.ウエストホール（1F）	24.イーストバルコニー（2F）	31.保管室（2F）
4.地下断层（B1/B2）	11.密林ゾーン（B1/1F/2F）	18.キッチン（1F）	25.海洋ゾーン（2F）	32.航空ゾーン（2F）
5.铠の间（B1）	12.イーストホール（1F）	19.冰河ゾーン（1F/2F）	26.书库（2F）	33.ボスルーム（？）
6.のろいの地下通路（B2）	13.トイレ（1F）	20.テラス（3F）	27.铁道ゾーン（2F）	34.スペシャルルーム1（？）
7.地下のラボ（B2）	14.古代ゾーン（B1/1F/2F）	21.中庭（1F/2F）	28.ウエストロビー（2F）	35.スペシャルルーム2（？）

E-1 宫殿に潜入じゃ！

解析小蘑菇带回来的照片，看到了大量白幽灵和被封闭在水晶里的幽灵，于是博士要求路易去照片的场所，矿山最下层调查一下。这次传送的起始地点是ロッジ，（白幽灵）（宝石6）乘A虽然能够进入最后的宫殿了，但是雷达却不能扫描到暗月碎片在其中的正确位置，所以只能靠路易亲自勘察了。起始地点往回走有个石像鬼的雕像，将右边的照出来可获得大量金币。进入内部后利用博士给的钥匙开门，但是门口传出的幽灵犬又将钥匙带走了……追着幽灵犬来到左边，途中可以从窗口偷窥里面的情况。靠近井边后幽灵犬逃走，然后在井上照出锁链，吸住后降落到下层。然后一路扯开墙壁前进，途中还会出现强化幽灵阻挠路易，最后来到铠の间。

移动后幽灵犬会潜入下层，这里的蛛网球可以去右边烧掉顶部的蜘蛛网获得大量金币，然后继续利用蛛网球点燃房间里的三个石像鬼下方的烛台后，隐藏的铠甲士兵出现。战斗时将其引诱到地毯上方，然后拉扯地毯让其摔倒，再吸取幽灵就可，胜利后调查座椅被传送到下层的地下通道。

这里不会显示地图，只能根据照出的脚印来找幽灵犬。如果途中走错分支的话会回到最初地点，在两边有挥剑的铠甲士兵的地方，内部左边的棺材内有奖励关。一路追幽灵犬到最后，进门来到了地下のラボ。

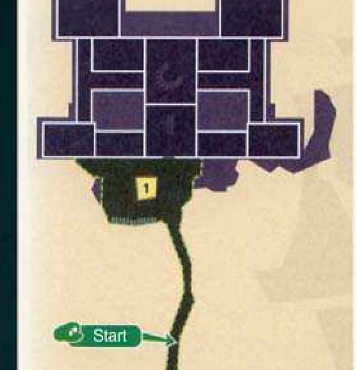
这里强化绿幽灵正在做实验，战斗后可继续前进。（白幽灵）（宝石1）出门继续根据地上的脚印前进，（宝石2）（宝石3）进入地下牢后

看到逃走的幽灵犬。拉动红色蔓藤让木桶出水，然后吸住木桶盛水可浇灌左边的树苗获得金币。根据脚印可以知道幽灵犬在中间牢房，来到右边牢房，这里的铁门是假象，进入后照出画内的炸弹可将左边墙壁炸掉获得金币，然后拉动绳索，回去中央牢房门口照画弹出炸弹，爆炸后打通右边牢房去中间的通路，最后调查木桶将幽灵犬捉住吧。

由行动，向右可获得宝石 7，向左来到“発着场”，这里启动感应装置后开启传送门，进入后带着被有钥匙的冰块回来，在灯笼上融掉后获得钥匙。进传送门来到左边后开门，进入冰の回廊。

这里向下后会在一段十分长的冰道上滑行，最初的分支点进入右边然后大跳可获得钥匙。第二个分支点进入左边可获得宝石 8。最后调查木箱，开启机关后用钥匙开门。如果没有获得需要的物品就启动传送装置再来一次。

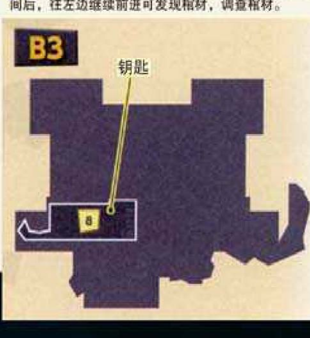
在中继所，吸住燃烧的木块可熔化内部的大块冰块。不过途中会冒出幽灵，干掉幽灵后按 L 键将窗关上。继续熔化冰块就可进门了。







34 ※ 顺着幽灵犬的足迹追赶，经过有两个铠甲的房间后，往左边继续前进可发现棺材，调查棺材。





1 アプローチ（1F）
照出井口锁链，进入井底。

2 井户の底（B1）
破坏墙壁，进入地下トンネル。

3 地下トンネル（B1）
破坏墙壁，消灭幽灵，前往地下断层。

4 地下断层（B1）
转动机关，进入铠の间。

5 铠の间（B1）
点燃所有烛台，消灭幽灵，前往のろいの地下通路。

6 のろいの地下通路①（B2）

7 地下のラボ（B2）
消灭幽灵。

6 のろいの地下通路②（B2）

8 地下牢（B2/B3）
破坏墙壁，进入中间的牢房，抓到幽灵犬获得钥匙。

任务完成



E-2 ダブルトラブルじゃ！

这次幽灵犬并没有逃走，相信进入宫殿内调查应该不会有阻碍了。在进入调查前博士突然想起助手蘑菇小子也在里面消失了，希望路易去找到他。进入主厅后，（宝石 4）先走左边一路来到中世ゾーン，这了有不少强化幽灵。胜利后拿去左边宝箱的书，然后在上面书架旁边按 X 键可开启传送装置，可回到主厅。接着从右上的门前进，ウエスト ホール一路向上可进入冰河ゾーン。

在冰河ゾーン的雪房子内可启动传送点，接着拉动猛犸的鼻子，会被扔上テラス，（宝石 6）进入这里左边的通道可以回来。回到之前的通道，向右边走，途中可进入キッチン，照出左边的冰箱可挑战奖励关，进入最右边的门可来到中庭。

这时博士传来联络，告诉路易这里上层有传送装置，救出蘑菇小子后要来到这里上层才能回来。进入对面的门来到イーストホール，（宝石 5）第一个门内是厕所，拉动锁链后可激怒幽灵，干掉后保险箱内有大量金币。回来后右上的门内是古代ゾーン，照射巨大脸的两个眼睛后地上的沙退去了。然后拉动锁链可看到传送门，但是出现四个木乃伊来阻挠，背靠火炬闪它们，它们会撞向火炬自燃。

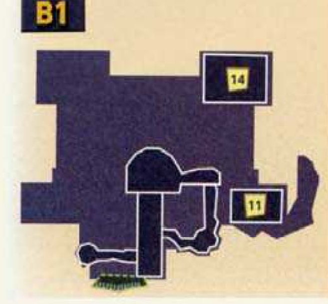
吸收掉所有幽灵后可开启传送门，而从场景右下有路可回到入口。东部的右下则是密林ゾーン，靠近蘑菇小子画像后会出现幽灵和食人植物，干掉幽灵后来到食人植物右边，吸住藤条可来到下层，瀑布后面可开启传送门。

将所有的传送门开启后就可以方便地在各个房间内传送了，接下来正式开始去营救蘑菇小子。先在密林ゾーン下层取得木材，来到古代ゾーン点火，再来到冰河ゾーン将左边的冰块融掉就可以救出紫蘑菇小子。接着来到中世ゾーン吸住木桶，在密林ゾーン盛水，让这里的刺球成长后就可以干掉食人植物救出蘑菇小子了。（宝石 7）救出两个蘑菇小子后来到中庭，将两个蘑菇小子发射到石像两边的牢笼里，然后闪下方的两个开关后白幽灵和大量手下出现。干掉后再次照射那两个按钮就会出现楼梯，上楼后调查传送装置就可进行脱离了。

1F
白幽灵
20
19 14 18 13 21 17 12 16 15 9 10 11 1 35
Start

35 ※ 让消失的冷藏库出现后，调查便可进入。

2F
19 14 21 16 11







1 アプローチ（1F/B1）

9 メインエントランス（1F）

15 ウエストギャラリー（1F）

16 中世ゾーン（1F）
消灭幽灵，将红色书放入书架，带着桶进入传送装置。

9 メインエントランス（1F）
放下桶，前往イーストギャラリー。

10 イーストギャラリー（1F）

11 密林ゾーン（B1/1F）
消灭幽灵，利用传送装置前往メインエントランス。

9 メインエントランス（1F）
带着桶进入传送装置，前往密林ゾーン。

11 密林ゾーン（B1/1F）
给藤蔓浇水，消灭食人植物，解救绿蘑菇小子。

12 イーストホール（1F）

14 古代ゾーン（1F/B1）
闪光灯照射石像，破坏墙壁，消灭幽灵，开通传送装置。

12 イーストホール（1F）

21 中庭（1F）

17 ウエストホール（1F）

19 冰河ゾーン（1F）
开通传送装置，前往メインエントランス。

9 メインエントランス（1F）

11 密林ゾーン（B1）
带着木材前往メインエントランス。

9 メインエントランス（1F）

14 古代ゾーン（B1）

9 メインエントランス（1F）

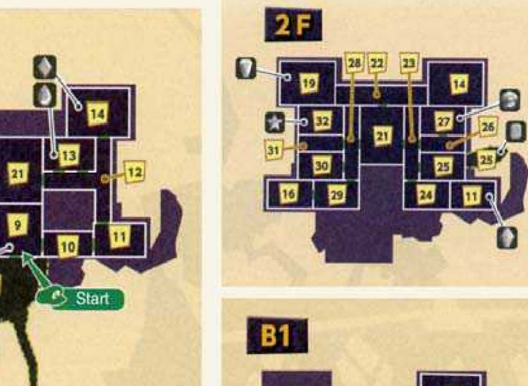
19 冰河ゾーン（1F）
融化冰，解救紫蘑菇小子，消灭幽灵，前往ウエストホール。

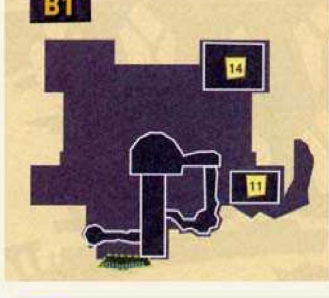
17 ウエストホール（1F）

21 中庭（1F/2F）
发射两个蘑菇小子到牢笼，消灭幽灵，让楼梯出现后，再传送两个蘑菇小子。

任务完成







E-3 汽车に迟れるな～！

又是查看照片时间，这次清清楚楚地看到了画内的马里奥，而右边则是这次的幕后黑手白幽灵之王。博士将能够开启机关的道具给了路易后，发动了传送。一路前进到中庭，在中间圆盘处使用道具，然后吹动圆盘让二楼的出口朝向右边的平台。右边右下的门内是海洋ゾーン，这里烟雾弥漫使吸取和闪光无效化。用吹气将顶部的窗口关掉后就可以将这里的烟雾都吸光了，然后干掉幽灵后可开启传送点。离开前吹动左下的舵将传送点转到对面房间去。

右边中间的门内是书库，将桌子上的书照出来后可在书架旁边按X键可触发剧情。黄色幽灵将进入铁道ゾーン的书带走了，博士要路易赶紧将其追回来。进入传送点可回到入口大厅，接着可先去收集一下本关的宝石。（宝石10）（宝石9）（白幽灵）（宝石11）（宝石12）

继续冒险，回到中庭将楼梯的出口朝向左边。进入ウエストロビー后，左上的房间是航空ゾーン。（宝石8）中间房间是保管库，左下四个箱子按照左下、右上、左上、右下的顺序调查可让这里的黄金幽灵现身。

地图感叹号指示的房间没有入口，要用黑光灯照出来。进入了宇宙ゾーン，左上的锁链拉开后就开启了传送点，之后调查望远镜就会触发战斗，黄幽灵移动的时候会在星星阵内留下紫色的轨迹。顺着惑星群移动的方向走，用蓄力闪紫色星星区域就可。吸取一次后它会回到中间扔炸弹攻击，注意躲避，胜利后获得了书本。

带着书利用传送点回到书库，启动机关后进入了铁道ゾーン，（宝石13）调查中间的模型后会发现马里奥的画像。此时博士传来联络，告诉路易这个模型有特殊结界，暂时先回研究所商量对策。



E-3 简易流程

9 メインエントランス（1F）
利用传送装置到冰河ゾーン。

19 のろいの地下通路①（B2）

17 のろいの地下通路①（B2）

21 中庭（1F/2F）
取得圆盘，移动楼梯。

23 イーストロビー（2F）

26 书库（2F）
让黄色书本出现并放入书架。

23 イーストロビー（2F）

25 海洋ゾーン（2F）
消灭幽灵，开通转送装置，转动舵使传送点位置移动到对面房间。

23 イーストロビー（2F）

21 中庭（1F/2F）
移动楼梯，前往ウエストロビー。

28 ウエストロビー（2F）
让消失的门出现。

30 宇宙ゾーン（2F）
用望远镜观察，消灭幽灵，带着黄色书本传送到メインエントランス。

9 メインエントランス（1F）

26 书库（2F）
将黄色书本放入书架，前往铁道ゾーン。

27 铁道ゾーン（2F）
消灭幽灵，调查铁道模型。

任务完成

E-4 奇袭作战じゃ～！

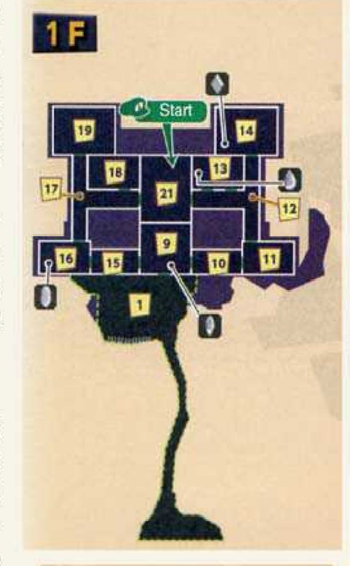
传送机能调整完毕后，博士将路易传送入了铁路模型，在内部将火车头照出来后这里的白幽灵都现身了，并聚合成一个大家伙来战斗。BOSS ジャンボテレサ有两种攻击方式，一种是震地，一种是冲撞。震地三次后它会虚弱，拉住它舌头瞄准后让它撞车头就可使其分裂，而冲撞时当其从场外回来并贴着地上铁路时，用手电照它可让它停留在铁道上，等火车过来撞它可使其分裂。

ジャンボテレサ分裂后会分散成诸多的白幽灵并定在原地，此时是攻击的最好机会，上前拉住白幽灵的舌头并瞄准行驶中火车的车厢发射，击中相应的车厢就可将白幽灵关进去。一段时间后分散的幽灵会消失，用黑光灯补照一下后会现身，当路易把所有的白幽灵都关进火车后便能获得胜利。

E-5 オバケの大洪水じゃ～！

最终还是要找到幕后的黑手キングテレサ，博士推测它在メインバルコニ－。进入后可先去一下航空ゾ－ン捕捉白幽灵，然后将中庭的楼梯的出口调整到朝上，就能来到了这次的目的地。

进入后发生剧情，キングテレサ利用幽灵之门召唤出了大量的幽灵，下面就要捕捉充斥在这里的幽灵了。有幽灵的地方会有感叹号显示，进入相关地点各个击破就可。有幽灵的地点不能放置太长时间，变红后会出现时限，倒数结束后会爆炸从而导致任务失败，利用好传送点可节省不少时间。将其他房间的幽灵都处理完毕后要回到メインバルコニ－，将海量涌出的幽灵都消灭干净。







E-5简易流程

21 中庭（1F/2F）
顺着楼梯前往メインバルコニ－。
▼
22 メインバルコニ－（2F）
▼
21 中庭（1F/2F）
移动楼梯，前往イ－ストロビ－。
▼
23 イ－ストロビ－（2F）
▼
25 海洋ゾ－ン（2F）
消灭幽灵。
▼
9 メインエントランス（1F）
▼
19 冰河ゾ－ン（1F）
消灭幽灵。
▼
9 メインエントランス（1F）
▼
11 密林ゾ－ン（B1/1F）
消灭幽灵。
▼
9 メインエントランス（1F）
▼
14 古代ゾ－ン（B1/1F）
消灭幽灵。
▼
12 イ－ストホ－ル（1F）
▼
13 トイレ（1F）
消灭幽灵。
▼
12 イ－ストホ－ル（1F）
▼
21 中庭（1F）
▼
17 ウエストホ－ル（1F）
▼
18 キッチン（1F）
消灭幽灵。
▼
17 ウエストホ－ル（1F）
▼
16 中世ゾ－ン（1F）
消灭幽灵。
▼
17 ウエストホ－ル（1F）
▼
21 中庭（1F）
移动楼梯，前往メインバルコニ－。
▼
22 メインバルコニ－（2F）
消灭幽灵。
▼
任务完成

E-BOSS グッドラック ルイージ！

继续在メインバルコニ－搜索キングテレサ的线索，但传送进去后就被吸入了幽灵之门。进入后看到拿着暗月碎片的铠甲，但是靠近后BOSS登场了，它会附身在铠甲上攻击路易。和之前关卡中一样，将其引诱到地毯上后，在其攻击硬直的时候拉扯地毯，让铠甲摔倒就可以震出附身的幽灵并吸取了。第二次BOSS会附身三个铠甲，要引诱它们到同一个地毯上并让它们同时摔倒。最后阶段BOSS会附身在超巨大铠甲上来攻击路易，它会根据路易的站位而用左脚或右脚踩路易，同时还会用剑来横向攻击。玩家要引诱其左右脚都踩在地毯上，然后连续拉扯两块地毯就可以将BOSS震出来，剩下的就是最后的吸取攻击了。

最终战 最后の战いじゃ！！

胜利后路易被キングテレサ吸入了异空间，开始了最后的战斗。首先要引诱キングテレサ进行震地攻击，然后地上会出现黑点，并掉落三个大铁球。将キングテレサ引诱到黑点处然后用手电照向它就可以定住它，这样它就会被大铁球砸到，此时可进行吸取攻击。

成功吸取后吸灵器会被キングテレサ头上的宝石卡住，キングテレサ逃脱后会将路易送到鬼屋内，进行追逐赛，一路绕开障碍物往右边逃就可。成功逃出后会回复到第一阶段的战斗，吸取三次后终于成功将キングテレサ干掉了，最后的暗月碎片入手，同时回到宫殿顶端后还看到了马里奥的画像。在博士的提示下路易举起了黑光灯，将马里奥解救了出来，同时蘑菇小子们也带着暗月碎片到场了，所有暗月碎片缓缓升入空中，暗月又回到了溪谷的空中，幽灵也都回复了正常。最后所有人进行了合影，照片挂在了路易的房间内。而经过了这次冒险，幽灵犬也成为了路易家的一员。



特殊房间的迷你游戏

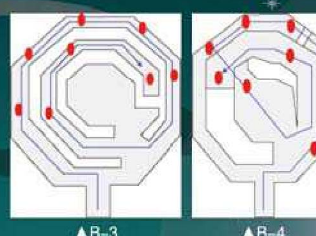
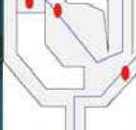
在关卡中分布着一些特殊房间（スペシャルル－ム），进入其中可以玩到一些迷你游戏，成功达成后可以获得金钱或者宝石等奖励。特殊房间一般都有时间限制，无论成功或者失败都只能挑战一次，只有回到博士研究所后再次进入关卡才能重新激活。特殊房间共有10间，类型分为3种，分别是收集红币、开宝箱和射击游戏。

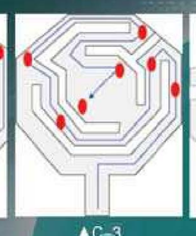
收集红币

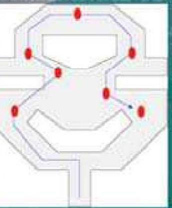
在规定的时间内收集完全部的红色钱币就算成功，选择正确的路线行走是关键。

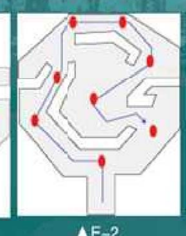
任务	所处地点
B-3	16. 排水路（B1）
B-4	22. オルガンル－ム（5F）
C-3	19. 仕上げ部屋（2F）
E-1	6. のろいの地下通路（B2）
E-2	18. キッチン（1F）

收集红币推荐路线



▲B-3


▲B-4


▲C-3


▲E-1

▲E-2

开宝箱

在限定时间内将所有宝箱全部开启就算成功，需要利用到黑光灯。

任务	所处地点
A-4	5. 控室の外（1F）
C-2	11. 遺迹の溪谷（B1）

射击游戏

在限定时间内发射子弹射击目标，考验玩家的操作。

任务	所处地点
D-1	11. 冰の谷（B1）
D-3	6. 南北连络リフト（B1）

画廊模式全收集条件

要完成画廊模式的全收集，必须满足以下条件。

1.幽灵全部收集，总共有72种幽灵，包括故事模式24种，联机模式48种。

2.收集金币超过20000G，解除吸灵器的限制。

3.收集全部宝石，总共65颗。

4.收集全部白幽灵，总共32个。

博士的徽章

博士的徽章共有3个，当满足以下3个条件后便会依次获得，徽章会显示在存档画面。

1.完成故事模式所有关卡。

2.故事模式所有关卡全部以3星评价完成。

3.完成画廊模式的4个项目。

全宝石收集



每个大关都隐藏着13颗宝石，总共有65颗，一般都藏得比较隐蔽，需要来到特定地点或是触发特定的机关才能够获得。宝石纯粹只是收集用，并没有什么实质的奖励。在画廊模式内可以查看收集到的宝石，每个大关的宝石收集全后会生成一尊路易的雕像。

紫宝石01



获得闪光配件后，回到入口大厅右边的控室，开启感应机关来到墙外将树上的宝石吸下来就可。

紫宝石02



在室外对楼梯左边花坛内的花进行闪光攻击，花会将宝石吐出来。

紫宝石03



在室外对楼梯左边花坛内的花进行闪光攻击，花会将宝石吐出来。

紫宝石04



调查左边的镜头可从镜子的反光看到被蛛网包住的宝石，然后估计位置在窗口朝左边吸便可。

紫宝石05



调查大厅右边的铠甲后头盔会掉下来，吸住头盔射左上的画就可。

紫宝石06



用闪光照射开启天花板上的保险柜，照到绿的感应装置便可。

紫宝石07



吸住冰箱内的冰块，然后带到左边火炉上解冻就可获得。

紫宝石08



开启齿轮将鱼缸降到下层后，在中庭左边用黑光灯可照出隐藏的门，进入后可获得鱼缸内的宝石。

紫宝石09



中庭中间水池内左边可以照出一个隐藏的雕像，会吐出宝石。

紫宝石10



将左边的地球仪照出来后，吸住球扔出去，碎开后里面是宝石。

紫宝石11



吸掉窗帘可以发现壁画，用黑光灯照射后可以获得里面的宝石。

紫宝石12



在顶楼吸取最后一个蜘蛛网前，先将右边镜子上方的宝石给吸下来。

紫宝石13





先点燃炉子的火，然后吹动吊扇引燃蜘蛛网，最后对着屏风后面吸就可。

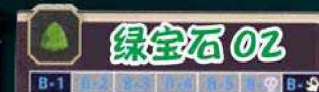
绿宝石01





在楼梯扶手后面有一个隐藏道路，参看图中路线走到楼梯的下方可获得。

绿宝石02





在①处获得气球后，飘到上方降落到实验缸内便可获得，然后利用②处气球脱出。

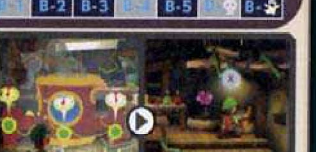
绿宝石03



利用木桶装水后浇最右下的花，成长后用闪光闪它就可以获得。

绿宝石04





用蓄力闪光激活感应器后用木桶取水浇灌右上的幼苗，长出的花朵被闪后会吐出宝石。

绿宝石05



获得扇叶后调查中间的发射装置，干掉内部的老鼠后获得。

绿宝石06



先在西馆ロビ－用黑光灯复原楼梯上的水管，然后下楼用纳户的刺球干掉食人植物后就可。

绿宝石07



回到底层后用蛛网球烧掉左边的蜘蛛网可以获得水桶，盛水浇右边的幼苗就可获得。

绿宝石08



从鸟嘴像里出来后，第一个墓地上方吊着，吸过来吧。

绿宝石09



前进到苗床后继续前进来到空中廊下，将这里的三朵红花扯掉，最后一朵会掉落宝石。

绿宝石10



中央的人偶会盯着路易看，缓慢绕圈行走后可让人偶的头掉落并露出宝石。

绿宝石11



桌上用黑光灯可照出宝箱，调查后获得。

绿宝石12



获得气球后在右边看到黄金气球，其右边可照出隐藏门，成功获得所有红币后得到宝石。

绿宝石13



拉扯左边的厕纸后获得，需要注意房间里有幽灵。

红宝石01



吸取炸弹后用闪光引爆可炸掉右边的挡路杂物，来到场景右侧后可照出宝箱。

红宝石02

底层上方的木箱上可用黑光灯照出一个绿色桶，放进门口的机器拉开后获得宝石。

红宝石03



门口可用黑光灯照出一个宝箱，打开后可获得宝石。

红宝石04



左边床上的窗帘扯掉后可以看到画着宝石的壁画，用黑光灯照出来就可。

红宝石05



宝石就在上楼梯后右边墙壁上方，将蜘蛛网吸掉就可以获得。

红宝石06



在地下采石场底部右边有个矿车，拉动后进入右边洞穴就可获得宝石了。



红宝石07



在休憩室内吸掉地毯后，吹动转轮将时间调整到9点，将床上的幽灵吵醒后干掉它可获得宝石。

红宝石08



通过细长钢筋走到对面后，再从右边的钢筋走回来，在尽头的宝箱内可以获得。

红宝石09



从廊下用钥匙开门后，下楼后一直朝左边走有个隐藏地点，可以看到宝石。

红宝石10

動力伝達室

来到底层后右边木箱可以走上去，照出通路后可进入内部的奖励关，全取红金币后可获得宝石。



红宝石11



拉住吊索到对面时故意掉到最下层，在大齿轮下面可以照出隐藏宝箱，里面可获得宝石。

红宝石12



带黄蘑菇小子回到电梯室后，吸掉右边的窗帘可以看到宝石，吸住蘑菇小子射出可获得。

红宝石13



开启时钟门后可获得，宝石就在左边窗户内。

蓝宝石01



右边蓝色条纹毛巾旁可以照出另外一条毛巾，将两条毛巾都扯掉后获得宝石。

蓝宝石02



进入小屋后在左边地板下，吸出来就可。

蓝宝石03



带着蓝蘑菇小子在①处乘坐上升气流来到上层后，将其扔向②处，破坏冰壁后获得。

蓝宝石04



拉住滑动的吊绳就可以抵达对面，可吸到鸟巢上的宝石。

蓝宝石05



在平台处的望远镜可以看到蝙蝠将宝石丢进了电梯旁的桶里，然后回去调查桶就可以获得宝石了。

蓝宝石06



启动左边的火炉后，将火鸡点着后带往入口处，熔化被冰住的绘画后就可以用黑光灯照出画内的宝石了。

蓝宝石07



将右边的冰镐照出后吹动冰镐后会掉出两个木块，将两个木块扔上冰面后就可破坏冰面获得宝石。

蓝宝石08



在冰道上滑行时，在第二个分支进入左边就可获得，这里有个诀窍那就是按L键喷气可减缓滑动速度。

蓝宝石09



乘坐升降机来到最下层后，拉动底层的链条后再乘升降机回来上层可获得。

蓝宝石10



在矿物采掘坑启动传送机后，吸住传送过来的石块，点燃后再将天花板冻住的宝石解冻。

蓝宝石11



照出隐藏木箱后，进传送门到对面去吸诅咒球，然后将木箱内的雪吸光就可以拿到宝石了。

蓝宝石12

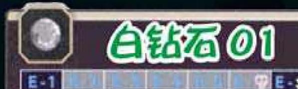


从水晶之间的传送点回ロッジ后就可获得。

蓝宝石13



利用投石器融化木头上的冰，通过倒下的大树进入奖励关玩隐藏游戏了，完成后可获得宝石。



白钻石01

E-1 · E-

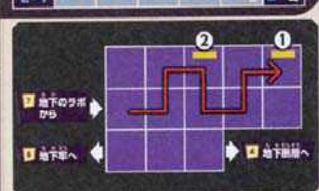


7 地下のラボ

先让最上方机械负荷到最大，让铠甲破碎，然后吸取头盔将右上装有宝石的瓶子扔碎。

白钻石02

E-1 · E-



从地下实验室出来后按照如图所示路线前进，在①处照壁画获得蛛网球，点燃后回到②处烧掉蜘蛛巢便可。

白钻石03

E-1 · E-



4 地下断層

获得上一个宝石后往下走，铠甲下方可看到门进入地下断层，宝石在空中吊着，吸过来就可。

白钻石04

E-2 · E-3 · E-5 · E-



9 メインエントランス

进入主厅后用黑光灯照射楼梯右边的石像，然后拉动锁链会出现金库，内部就是宝石。



白钻石05

E-2 · E-3 · E-5 · E-



13 トイレ

从中庭进入イ－ストホ－ル后，上方可照出一个门进入进入左边的厕所，拉动这里的锁链就可以获得了。

白钻石06

E-2 · E-

被猛犸扔上来后会发现这里空中的星星排列成了五角星，但缺少了三个部分。将空中的流星吸下来，闪左下的石像，它嘴里的星星就会掉下来，将星星吸住后发射出去，将天空的星星补全成五角星后就可获得宝石。

白钻石07

E-2 · E-3 · E-5

先进入インエントランス最左边的传送装置来到中世ゾ－ン，取得水桶，带着水桶回到インエントランス后，进入右边的传送装置到密林ゾ－ン，在瀑布下给水桶装满水，然后回到メインエントランス，进入右数第二个传送点到古代ゾ－ン，通过坡道上到1F，给左手边的植物浇水让其生长，然后用闪光灯闪一下它，它便会吐出宝石。



白钻石08

E-3 · E-5 · E-



32 航空ゾ－ン

将热气球两边的沙袋都拉掉就会出现宝石，期间要和幽灵对战。

白钻石09

E-3 · E-5 · E-

先确保海洋ゾ－ン内的传送门没有转去书库，接下来在中世ゾ－ン拿了木桶后去密林ゾ－ン盛水，然后从二楼的传送来到海洋ゾ－ン，将木桶压在二楼的机关上后可进入右边开启的房间，宝箱里面就是宝石。

白钻石10

E-3 · E-5 · E-

在书库获得气球后，在携带气球的情况下进传送门回到入口大厅，然后利用气球飞到右上，石像鬼叼着一本蓝色的书，上去闪石像鬼后获得书，最后进传送点来到中世ゾ－ン，启动书架机关就可获得宝石。

白钻石11

E-3



11 密林ゾ－ン

将书库内的气球带入密林ゾ－ン，在高处获得黄金气球后取得所有出现的金币就可。

白钻石12

E-3



19 氷河ゾ－ン

将书库内的气球带入冰河ゾ－ン，在高处获得黄金气球后取得所有出现的金币就可。

白钻石13

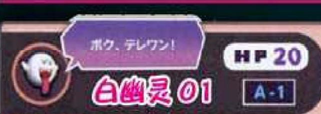
E-3 · E-5 · E-

27 鉄道ゾ－ン

用黑光灯将地上缺失的铁路复原，然后乘上火车后就可获得了。

白幽灵

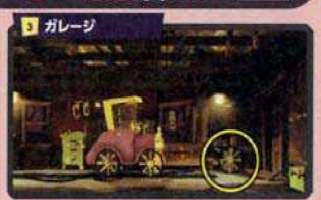
白幽灵是“《马里奥》系列”游戏中的常客，本作中除BOSS关卡外，每一个小关中都隐藏着一个白幽灵（E-4关中有10个白幽灵合体），总共有32只。它们一般都藏得非常深，很多时候都必须触发机关或使用黑光灯照射才能让它们现身，这也是游戏的一个重要解谜内容。发现白幽灵后便会进入战斗，与白幽灵战斗时，它们会始终处于隐身状态，只有在它攻击时才会显形一会，不过我们可以用黑光灯来寻找它的身影，持续照射它一段时间它便会显形喘气，此时便可用吸灵器吸收。与吸收普通幽灵不同的，吸满能量槽后按下A键，让它不断弹撞地板或者墙壁才会减少其体力，当其体力减完后再用吸灵器吸收才能收服它。捕捉白幽灵的主要作用是让每个大关卡最后的隐藏关卡出现，以下是游戏中所有白幽灵的出现地点。



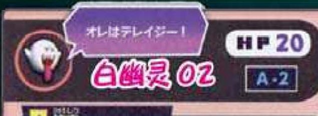
白幽灵01

HP 20 · A-1

3 ガレージ



用黑光灯将汽车右边、大门附近的车轮照出来便可让白幽灵出现。



白幽灵02

HP 20 · A-2

4 控室



将房间内隐藏的桌子照出来后便可让白幽灵出现。



白幽灵03

HP 20 · A-3

12 アトリエ

将房间内画上的布吸掉后，用黑光灯将画照射出来便可让白幽灵出现。



白幽灵04

HP 15 · A-4

23 ダイニング

剧情必定出现。



将消失的钢琴照射出来后便可让白幽灵出现。



在发电机右边可照出来。

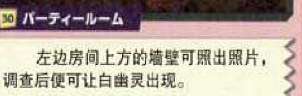


本关获得第一个扇叶后从下水道往上就可进入排水路，将天花板的红色植物扯掉白幽灵会出现。



将蘑菇小子绘画的右边的管子照出来后，上前调查便可让白幽灵出现。



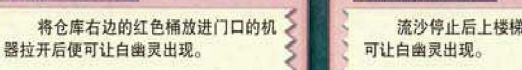


左边房间上方的墙壁可照出照片，调查后便可让白幽灵出现。



中庭追击幽灵犬剧情后回来发现有东西不见了，将所有物品都照出来后就可看到白幽灵。





将仓库右边的红色桶放进门口的机器拉开后便可让白幽灵出现。



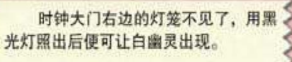
流沙停止后上楼梯，照出断层后便可让白幽灵出现。





攻略流程必定出现。



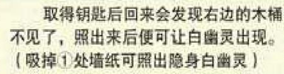


时钟大门右边的灯笼不见了，用黑光灯照出后便可让白幽灵出现。



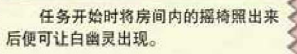
登上左边的大齿轮后，一直往左走吸墙纸有个隐藏区域，在这里将宝箱照出来后便可让白幽灵出现。





取得钥匙后回来会发现右边的木桶不见了，照出来后便可让白幽灵出现。（吸掉①处墙纸可照出隐身白幽灵）





任务开始时将房间内的摇椅照出来后便可让白幽灵出现。



右边火堆旁的水壶不见了，照出来后利用吸灵器将水壶吸到火焰上方，将水烧开后白幽灵就会出现。



干掉所有幽灵后，让顶部的装置负荷到顶，炸掉后就会出现白幽灵。

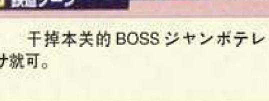


流程必定出现。



将书库内的气球带入中世ゾーン，飞到上层右边会发现黄金气球，利用黄金气球取得所有金币后白幽灵出现在宝箱中。





干掉本关的 BOSS ジャンボテレサ就可。



将航空ゾーン房间中央的大气球模型照出来后便可让白幽灵出现。



多人模式介绍

白幽灵是“《马里奥》系列”游戏中的常客，本作中除BOSS关卡外，每一个小关中都隐藏着一个白幽灵（E-4关中有10个白幽灵合体），总共有32只。它们一般都藏得非常深，很多时候都必须触发机关或使用黑光灯照射才能让它们现身，这也是游戏的一个重要解谜内容。发现白幽灵后便会进入战斗，与白幽灵战斗时，它们会始终处于隐身状态，只有在它攻击时才会显形一会，不过我们可以用黑光灯来寻找它的身影，持续照射它一段时间它便会显形喘气，此时便可用吸灵器吸收。与吸收普通幽灵不同的，吸满能量槽后按下A键，让它不断碰撞地板或者墙壁才会减少其体力，当其体力减完后再用吸灵器吸收才能收服它。捕捉白幽灵的主要作用是让每个大关卡最后的隐藏关卡出现，以下是游戏中所有白幽灵的出现地点。



联机方式

ローカルプレイ：进行本地联机，和身边的朋友一起游戏。

ダウンロードプレイ：共享给无卡玩家的下载联机，可一卡多人。

インターネットプレイ：上网联机，可选择随意联机和只和好友联机。其中好友联机是只有互相加了FC号码的玩家才能进入互相创建的房间。



联机模式介绍

ハンタータワー：将本层内所有幽灵都干掉才能抵达下层，在最上层会遭遇BOSS，会根据每层捕捉幽灵的数量来给予奖励。

グライマータワー：在限定时间内抵达出口所在地才能进入下一层。多人玩时在终点处会根据玩家数量有相应的机关，得所有玩家同时触发机关才能通过。关卡内可获得能够得知出口所在地的地图，同时干掉幽灵时会随机获得增加游戏时间的道具。

チェイサータワー：将关卡中幽灵犬全部捕捉后可进入下层，主要是要利用黑光灯来查看关卡内的幽灵犬脚印，确认幽灵犬小屋的所在地，调查小屋后再找到跑出去的幽灵犬将其捕捉就可。



ランダムタワー：随机模式，将其他三个模式都完成过一次后才会出现，攻略中每一层的通过条件会是以上三种中的随机一种。



游戏难度和层数

游戏最初便可以选择三种难度，分别为普通（ノーマル）、难（ハード）和专家（エキスパート），每个难度在杂兵出现种类和陷阱频率上都是完全不同的。其中专家模式出现的杂病都是全副武装的幽灵，且每个房间出现的数量也很多，需要共同行动。可选层数以5层为一个单位，最多25层。实际挑战时每5层会有一个BOSS层，会有一个强力BOSS要挑战。通过一次25层的后，下次创建关卡就可选择无限层数，最终没有塔顶，一直奋斗在99层。



同伴救助方法

多人游戏时在幽灵塔内还会遭遇幽灵的各种异常状态攻击，对玩家的行动、能力有很大的影响，只能靠同伴的救助来消除，这也是单人很难通过幽灵塔的一大原因，不同的异常状态的解除方法不同。

【掉入落穴】：掉进落穴后会无法移动，改变方向也十分缓慢，当同伴将当前落穴所在地的地毯吸掉后就可解除。

【被罐子套住】：被罐子套住后会无法施展任何攻击，包括吸取、闪光和黑光灯，只能靠同伴用吸取拉扯罐子露出的锁链来解除。

【被诅咒】：被诅咒后所有的移动、动作方向都为反向，需要同伴用黑光灯的照射来解除诅咒。当然，在普通模式里虽然反向但依旧威武地捉怪的大有人在……

【倒下的同伴】：当HP为0后就倒下不能行动了，其他同伴靠近后按X键可以让其复活，不过所有玩家都倒下的话则GAME OVER。



关于红币

每一层通过后会进入奖励关时间，收集全关卡中的四个红币后就可以获得本关的奖励道具。具体为N倍吸尘器（吸力增加N倍），HP吸尘器（吸收敌人后掉出HP回复道具）和眼镜（直接看出关卡中的隐藏物品，捉狗模式中十分有用）。具体道具奖励给哪个玩家是以转轮抽奖的形式展开，虽然红币越多获得奖励的道具越多，但还是建议大家优先协作将所有红币获得，确保能够获得奖励道具。



《DQ》正统续作的复刻版经过重新制作后新装登场。游戏的素质毋庸置疑，不但画面得到了强化，转职系统、石板迷宫、小金币收集、怪物公园、邂逅石板等可研究要素也不少，游戏内容可谓非常丰富，是足以玩上几百个小时的时间杀手，绝对是RPG爱好者不可错过的经典作品。

文 阿鲁

DRAGON QUEST VII ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

Now on Sale for NINTENDO 3DS

收集石板，让世界恢复原貌！

角色扮演 RPG	勇者斗恶龙VII 伊甸的战士		
	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち		
Square Enix	2013年2月7日	日版	1人
6090日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

基本操作

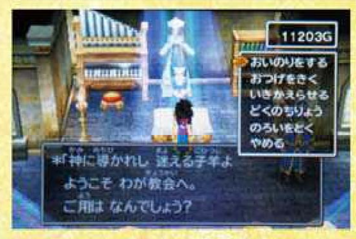
键位	作用
摇杆/方向键	移动
A键	对话/确定/选择
B键	返回/在大地图上为与队伍成员交谈
X键	菜单
Y键	显示商店信息/切换地图显示
L键/R键	旋转视角
L键+R键	恢复固定视角

系统菜单

原名	中文翻译	
はなす	对话	
どうぐ	道具	
つよさ	查看角色能力	
そうび	查看、更换装备	
じゅもん	使用咒文	
しらべる	调查	
せんれき	战历	
	さいきんのぼうけん	最近的冒险记录
	つぎのせきばん	下一个石板的位置
	せきばんリスト	石板列表
	かこのぼうけん	过去的冒险记录
	すれちがい石版	邂逅石板
	モンスタースタンプ	怪物印章
さくせん	作战	
	まんたん	自动使用咒文回复满全队成员的HP
	さくせんがえ	更换作战指令
	ならびかえ	更换角色顺序
	どうぐせいり	整理角色身上的道具，点击角色后可以将其身上除已装备外的道具全部放进口袋
	ふくろせいり	整理口袋里的道具，可以根据种类或五十音图顺序为道具进行排列
	せってい	设定
	ちゅうだん	中断记录

战斗指令

原名	中文翻译	
たたかう	攻击	
	こうげき	物理攻击
	じゅもん	消耗MP使用攻击/回复/辅助等咒文
	とくぎ	使用攻击/回复/辅助等特技，部分特技不消耗MP
	どうぐ	使用道具
	ぼうぎょ	防御，减少受到的伤害
	にげる	逃跑
さくせん	更换作战指令	
にげる	逃跑	
せってい	设定	



与神父的对话菜单

原名	中文翻译
おいのりをする	存档
おつげをきく	询问下次升级所需经验值
いきかえらせる	复活
どくのちりょう	解毒
のろいをとく	解诅咒

作战系统

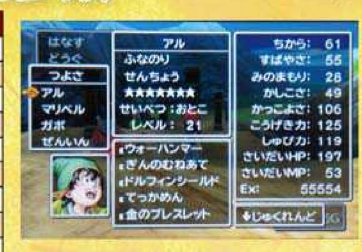
可在战斗菜单和系统菜单里进行更改，根据不同的指令，AI会在战斗中做出相应的行动。本作中AI的智能程度较高，可以预判敌人的行动作出最适合的回复行动，合理设定作战指令能在战斗中起到事半功倍的效果。



指令名称	效果
ガンガンいこうぜ	全力以赴的战法，无视自身的MP消耗和状态全力攻击
バッチリがんばれ	沉稳的战法，在攻击的同时也会进行辅助和回复
おれにまかせろ	支援的战法，其余人支援主角行动
じゅうもんつかうな	节约的战法，不消耗MP进行战斗
いのちだいじに	保命的战法，以回复和辅助为主要目标
めいれいさせろ	全部指令交由玩家操作

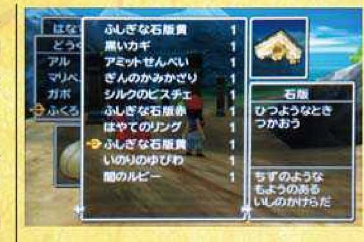
能力参数

名称	效果
ちから	影响物理攻击力
すばやさ	影响角色的移动次序
みのまもり	影响角色的物理防御力
かしこさ	影响角色的咒文攻击和防御力
かっこよさ	只对排名大赛和道具贩卖有影响
こうげき力	攻击力
しゅび力	防御力
さいだいHP	最大HP
さいだいMP	最大MP



道具的使用

每个角色身上最多可携带十二个道具（包括装备在内），多余的道具则放在口袋里。除药草、解毒草等一次性用品外，还有类似“けんじゃの石”等可重复使用的道具以及部分战斗道具也是可以使用的，需要注意的是道具必须带在角色身上才能在战斗中使用。



咒文和特技

咒文和特技是“《DQ》系列”的特色，相当于其他RPG里的魔法或技能，合理使用咒文和特技可以让原本十分困难的战斗变得更加轻松，下面列出所有咒文和特技的效果。



全咒文一览表

攻击咒文

名称	消费MP	效果
メラ	2	对1个敌人造成12～15点伤害
メラミ	4	对1个敌人造成70～90点伤害
メラゾーマ	10	对1个敌人造成180～200点伤害
ギラ	4	对1组敌人造成16～24点伤害
ベギラマ	6	对1组敌人造成30～42点伤害
ベギラゴン	10	对1组敌人造成88～112点伤害
イオ	5	对所有敌人造成20～30点伤害
イオラ	8	对所有敌人造成52～68点伤害
イオナズン	15	对所有敌人造成130～150点伤害
バギ	2	对1组敌人造成8～24点伤害
バギマ	4	对1组敌人造成25～55点伤害
バギクロス	8	对1组敌人造成80～180点伤害
メイルストロム	12	对1组敌人造成120～149点伤害
ヒャド	3	对1个敌人造成25～35点伤害
ヒャダルコ	5	对1组敌人造成42～58点伤害
マヒャド	12	对所有敌人造成80～104点伤害
ライデイン	6	对所有敌人造成70～90点伤害
ギガデイン	15	对1组敌人造成175～225点伤害
ミナデイン	全员10	对1个敌人造成600～700点伤害
コーラルレイン	8	对所有敌人造成80～110点伤害
ザキ	4	1个敌人一定几率即死
ザラキ	7	1组敌人一定几率即死
ザラキーマ	15	所有敌人一定几率即死
メガンテ	1	自爆攻击所有敌人，造成自身所剩HP的伤害，以此攻击打倒敌人无法获得经验值

辅助咒文

名称	消费MP	效果
ニフラム	1	让1组敌人消失，但无法获得钱和经验
バシルーラ	8	将1个敌人吹飞，但无法获得钱和经验
ラリホー	3	使1组敌人睡眠2～5回合
ラリホーマ	5	使1组敌人睡眠2～5回合，成功率较高
メダパニ	5	使1组敌人混乱6～9回合
マヌーサ	5	使1组敌人命中率下降5～8回合
マホトーン	3	使1组敌人无法使用咒文7～10回合
ルカニ	3	使1个敌人防御力下降6～9回合
ルカナン	4	使1组敌人防御力下降6～9回合
マホトラ	0	吸收1个敌人5～12点MP
マジャスティス	15	消除1个敌人的有利和不利附加状态
ギガジャティス	20	消除敌我双方全体的有利和不利附加状态且3回合内使用的咒文失效
バイキルト	6	战斗中我方1人攻击力变为两倍持续5～8回合
スカラ	2	战斗中我方1人防御力上升6～9回合
スクルト	3	战斗中我方全员防御力上升6～9回合
マホターン	4	对自己使用，直到回合结束前反弹敌我的咒文
マホカンタ	4	对我方一人使用，6～9回合内反弹敌我的咒文
マホキテ	2	2～5回合内受到敌人咒文攻击时回复一定的MP
マジックバリア	3	我方全员提高对咒文的防御力11～14回合
フバーハ	3	6～9回合内我方全员受到炎和吹雪攻击的伤害减半
アストロン	2	我方全员钢化，敌人物理攻击无效，但我方也不能行动
ドラゴラム	18	自己变成为龙进行自动攻击6～9回合

回复咒文

名称	消费MP	效果
ホイミ	2	我方1人HP回复30～40点
ベホイミ	4	我方1人HP回复75～95点
ベホマ	6	我方1人HP全回复
ベホマラー	10	我方全员HP回复100～120点
ベホマズン	20	我方全员HP全回复
キアリー	2	我方1人解除毒/猛毒状态
キアリク	2	我方全员解除麻痹和睡眠状态
ザオラル	8	我方1人50%概率复活，复活时HP为上限值的一半
ザオリク	15	我方1人100%概率复活，复活时HP全满
メガザル	全部	我方全员复活并且全回复，使用该咒文的人战斗不能

探索咒文

名称	消费MP	效果
ルーラ	1	直接移动到曾经去过的城市
リレミト	8	从迷宫里脱出
トヘロス	4	一定时间内不出现弱小的敌人
トラマナ	2	踏上各类陷阱地形时不损失HP
インパス	2	调查宝箱，发红光的表示里面潜伏着敌人
フローミ	2	判断当前所在迷宫层数
レミラーマ	2	显示当前地图上的宝物

谜之咒文

名称	消费MP	效果
パルプンテ	20	随机触发某种效果

パルプンテ的随机效果如下：

1.敌我双方HP全部回复。

2.敌我双方MP全部回复。

3.我方全员复活且HP全回复。

4.敌我双方HP降为1，防御力很高或使用特技“大ぼうぎょ”的情况下不受到此伤害。

5.敌我双方MP降为0。

6.召唤魔人对所有敌人造成100～120点伤害，此伤害对金属系敌我无效。

7.出现可怕的东西，敌我双方受到惊吓，战斗强制中止。

8.时间倒流，回到战斗的第一回合。

9.冻结敌人，使敌人4～7回合不能动。

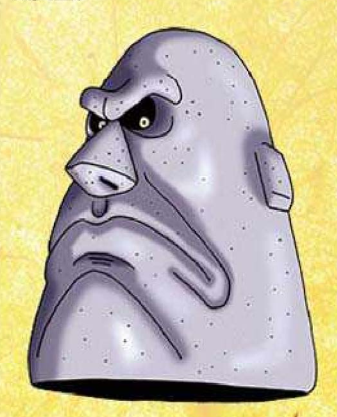
10.消除敌我双方全体的有利和不利附加状态且4～7回合内使用的咒文失效。

11.敌方全体自爆，不能获得钱和经验。

12.我方全员攻击力增加，威力等同会心一击。

13.我方全员变成为龙进行自动攻击。

14.发出机器损坏的声音，什么事都没发生。



全特技

攻击特技

名称	消费MP	效果
かえん斩り	0	对1个敌人发动火属性斩击，伤害为通常攻击的1.3倍，对火（ギラ）属性有耐性的敌人伤害减轻
いなずま斩り	0	对1个敌人发动雷属性斩击，伤害为通常攻击的1.3倍，对雷（イオ）属性有耐性的敌人伤害减轻
しんくう斩り	0	对1个敌人发动风属性斩击，伤害为通常攻击的1.3倍，对风（バギ）属性有耐性的敌人伤害减轻
マヒャド斩り	0	对1个敌人发动冰属性斩击，伤害为通常攻击的1.3倍，对冰（ヒャド）属性有耐性的敌人伤害减轻
さみだれ剑	2	对所有敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同，攻击多个敌人时每个敌人受到的伤害递减，对强打系有耐性的敌人伤害减轻
せいけん突き	2	对1个敌人造成2倍伤害，但命中率不高，对强打系有耐性的敌人伤害减轻
ドラゴン斩り	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，如果敌人为龙系（ドラゴン）伤害变为1.5倍
ゾンビ斩り	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，如果敌人为丧尸系（ゾンビ）伤害变为1.5倍
メタル斩り	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，如果敌人为金属系（メタル）伤害变为1.5倍，最低能造成1点伤害
かもめ返し	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，如果敌人为飞行系伤害变为1.2倍
とびひざげり	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，如果敌人为飞行系伤害变为1.5倍
きゅうしょ突き	0	对1个敌人造成通常攻击一半的伤害，必定先手攻击
へんてこ斩り	0	对1组敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同
ポイズンダガ―	2	对1个敌人造成通常攻击的伤害，附加11～14回合的猛毒状态
かぶとわり	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，附加敌人防御力下降6～9回合
ぬすっと斩り	0	对1个敌人造成通常攻击的伤害，将敌人打倒后可偷取物品
ミラクルソ―ド	3	对1个敌人造成通常攻击1.2倍的伤害，并且自身回复造成伤害1/5的HP
マッスルダンス	0	对所有敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同，攻击多个敌人时每个敌人受到的伤害递减
まわしげり	0	对所有敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同，攻击多个敌人时每个敌人受到的伤害递减
ム―ンサルト	3	对所有敌人造成伤害，基础威力为通常攻击的2倍，不过威力会随敌人数量的增多而降低
しっぷう突き	0	对1个敌人造成通常攻击0.8倍的伤害，必定先手攻击
すてみ	0	对1个敌人造成通常攻击2倍的伤害，必定先手攻击，直到回合结束前，自己所受到的伤害也变为2倍
もろば斩り	0	对1个敌人造成通常攻击1.7倍的伤害，自己受到该伤害1/6的反伤
はやぶさ斩り	2	对1个敌人连续两次攻击，伤害为通常攻击的0.7倍
つるぎのまい	2	总共发动四次攻击，攻击目标为随机敌人，伤害为通常攻击的0.7倍
ばくれつけん	2	总共发动四次攻击，攻击目标为随机敌人，伤害为通常攻击的0.7倍
まじん斩り	3	对1个敌人发动通常攻击且必定会心一击，但命中率不高
かみつけ	0	召唤狼对1个敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同
ひきさけ	0	召唤狼对1组敌人造成伤害，伤害与通常攻击相同，攻击多个敌人时每个敌人受到的伤害递减
とおぼえ	2	总共发动四次攻击，攻击目标为随机敌人，伤害与通常攻击相同，但有1/4的几率失败
どとうのひつじ	2	召唤羊群对所有敌人造成伤害，威力随角色等级提升而增加，但有1/3的几率失败
ぐんたい呼び	0	召唤军队对所有敌人造成伤害，威力随角色等级提升而增加，召唤军队需要花费自身等级×50的金钱
たいあたり	0	对1个敌人造成剩余血量百分比的伤害，对撕裂系（ザキ）抗性越低，造成的百分比伤害越高，抗性为无效则无法造成伤害，发动该技能后自身受到剩余血量20%+2的伤害
マトンアタック	0	对1个敌人造成剩余血量百分比的伤害，对撕裂系（ザキ）抗性越低，造成的百分比伤害越高，抗性为无效则无法造成伤害，发动该技能后自身受到剩余血量20%+2的伤害
ぶつかれ	0	对1个敌人造成剩余血量百分比的伤害，对撕裂系（ザキ）抗性越低，造成的百分比伤害越高，抗性为无效则无法造成伤害，发动该技能后自身受到剩余血量20%+2的伤害
ビッグバン	30	对所有敌人造成300～400点伤害
いなずま	0	对所有敌人造成30～50点伤害
ハリケ―ン	0	对1组敌人造成50～70点伤害
地ひびき	0	对所有敌人造成50～65点伤害，在海和河流地形时攻击无效，其他地形有1/3的几率失败
グランドクロス	20	对1组敌人造成180～210点伤害，对丧尸系（ゾンビ）敌人的伤害变为1.3倍
かまいたち	0	对1个敌人造成伤害，威力随角色等级提升而增加
しんくう波	0	对所有敌人造成伤害，威力随角色等级提升而增加
ジゴスパ―ク	25	对所有敌人造成210～290点伤害
ギガスラッシュ	15	对1组敌人造成350～410点伤害
火の息	0	对所有敌人造成20～30点伤害
かえんの息	0	对所有敌人造成30～40点伤害
はげしい炎	0	对所有敌人造成65～80点伤害
しゃくねつ	0	对所有敌人造成130～150点伤害
れんごく火炎	20	对所有敌人造成210～250点伤害
火ばしら	0	对1个敌人造成170～190点伤害，在海和河流地形时攻击无效，其他地形有1/3的几率失败
マグマ	0	对所有敌人造成110～120点伤害，在海和河流地形时攻击无效，其他地形有1/3的几率失败
マダンテ	全部	对所有敌人造成消耗MP的3倍伤害，MP为0时无法发动
つめたい息	0	对所有敌人造成30～45点伤害
こおりの息	0	对所有敌人造成50～60点伤害
こごえるふぶき	0	对所有敌人造成120～140点伤害
かがやく息	0	对所有敌人造成210～230点伤害
石つぶて	0	对1组敌人造成20～35点伤害
岩石おとし	0	对所有敌人造成80～120点伤害
アルテマソ―ド	20	对1个敌人造成500～600点伤害，对金属系（メタル）魔物无效，若装备克制某系魔物的武器则伤害变为1.5倍
死のおどり	0	所有敌人一定几率即死，成功率较低
じわれ	0	所有敌人一定几率即死，在海和河流地形时攻击无效，其他地形有1/3的几率失败
めいどうふうま	15	所有敌人一定几率即死

辅助特技

名称	消费MP	效果
ともえ投げ	0	将1个敌人扔出战场，但无法获得钱和经验
突きとばし	0	将1个敌人推出战场，但无法获得钱和经验
あまい息	0	使1组敌人睡眠2～5回合
さざなみの歌	0	使1组敌人睡眠2～5回合
ゆりかごの歌	0	使1组敌人睡眠2～5回合
ひつじかぞえの歌	0	使所有敌人睡眠2～5回合，成功率较高
ひつじのダンス	0	使1个敌人睡眠2～5回合，成功率较高
メダパニダンス	0	使1组敌人混乱6～9回合
やけつく息	0	使1组敌人麻痹6～9回合
どくの息	0	使1组敌人陷入毒状态11～14回合
もうどくのきり	0	使1组敌人陷入猛毒状态11～14回合
すなけむり	0	使1组敌人命中率下降5～8回合
まぶしい光	0	使所有敌人命中率下降1～2回合
まふうじの歌	0	使1组敌人无法使用咒文7～10回合
おどりふうじ	0	使1组敌人无法发动舞蹈类技能7～10回合，具体为带有“おどり”、“ダンス”字样的技能以及“つるぎのまい”、“身かわしきゃく”和“せいれいの歌”
足ばらい	0	使1个敌人休息1回合
さそうおどり	0	使1个敌人休息1回合
おたけび	0	使所有敌人休息1回合，成功率较低
コミックソング	0	使1组敌人休息1回合
あみなわ	0	使1个敌人休息1回合
船上ダンス	0	使1个敌人休息1回合
すいめんげり	0	对1个敌人造成普通攻击的伤害并一定几率使其休息1回合，成功率较低
いっぱつギャグ	0	使1组敌人休息1回合
なめまわし	0	使1个敌人休息1回合
ステテコダンス	0	使1组敌人休息1回合
ひゃくれつなめ	0	使1个敌人休息1回合，如果显示“とりはだがたっている”则该魔物防御力变为0，成功率较高
くすぐりの刑	0	使1个敌人休息1回合
ほえろ	0	使1组敌人休息1回合，成功率较低
ぱふぱふ	0	使1个敌人休息1回合，如果是男性角色使用该技能会对魔物造成伤害，伤害值随等级提升而增加
のろいの歌	0	使1组敌人防御力下降6～9回合
ぶきみな光	0	使1组敌人魔法防御力下降11～14回合
ふしぎなおどり	0	使1个敌人减少5～12点MP
マホトラおどり	0	使1个敌人减少5～12点MP
あやしいきり	0	消除敌我双方全体的有利和不利附加状态且4～7回合内使用的咒文失效
いてつく波动	0	消除敌我双方全体的有利和不利附加状态
ちからため	0	蓄力，下回合普通攻击和部分特技造成的伤害变为2～2.5倍，发动攻击后蓄力效果消失
气合いため	0	蓄力，下回合普通攻击和部分特技造成的伤害变为2～2.5倍，发动攻击后蓄力效果消失
たたかいの歌	2	战斗中我方全员防御力上升6～9回合
大ぼうぎょ	0	当前回合受到大部分攻击的伤害变为1/10
身かわしきゃく	0	2～3回合内，自身有50%几率躲避敌人的部分攻击
ウ―ルガ―ド	2	6～9回合内，我方全员受到吹雪攻击的伤害减半
つっこみ	0	当前回合内，受到敌人直接攻击时进行反击，反击的威力等同于普通攻击
おいかぜ	0	6～9回合内，反弹敌人的炎、吹雪类攻击以及“ビッグバン”、“火ばしら”、“マグマ”，反弹1次攻击后该效果解除
ぼけ	0	当前回合内，躲避敌人的直接攻击
ノアのはこぶね	10	当前回合我方全员被光守护，敌人的大部分攻击无效化，我方全员解除睡眠状态，发动该技能后，我方全员无法做出其他行动直到回合结束
身がわり	0	1回合内，替我方1人承受伤害
におう立ち	0	1回合内，替我方全员承受伤害
まものならし	0	驯服怪物，可提升战后捕捉到怪物的几率
变身	0	自己变身为巨大的怪物进行战斗，变身持续6～9回合，变身期间无法对其发出指令
しょうかん	20	从4种精灵中随机召唤一只出来作战
げんま召唤	20	从4种幻魔中随机召唤一只出来作战

回复特技

名称	消费MP	效果
めいそう	0	自身回复500点HP
やすらぎの歌	0	我方全员回复20～30点HP
ハッスルダンス	0	我方全员回复50～60点HP
みねうち	0	我方1人解除睡眠和混乱状态
めざめの歌	0	我方全员解除睡眠状态
メガザルダンス	0	我方全员50%概率复活，且被复活的成员HP回复上限值的一半，使用该特技的角色战斗不能
天使のうたごえ	8	我方1人50%概率复活，且HP回复上限值的一半
せいれいの歌	10	下回合行动时50%概率全员复活且HP全回复，使用者进入睡眠状态
せいしんとういつ	3	6～9回合内，每回合自动回复MP，回复量随角色等级提升而增加

探索特技

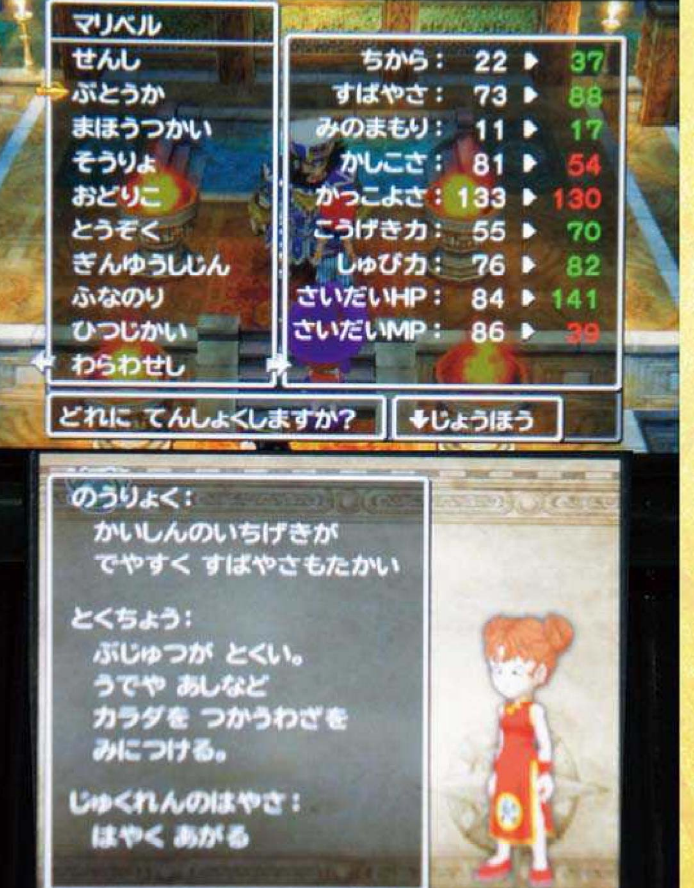
名称	消费MP	效果
とうぞくのはな	0	查探当前层数可获得的道具数量
くちぶえ	0	吹响口哨与当前地图栖息的魔物战斗

谜之特技

名称	消费MP	效果
しのび笑い	0	没有效果

职业系统

当游戏进行到“ダーマ神殿篇”时才会开放转职系统。本作的职业分为人类职业和怪物职业，都有“基本职业”和“上级职业”的区别。职业等级与人物等级无关，只要不与等级低太多的怪物战斗都能获得熟练度（在游戏后期会解除熟练度和怪物等级挂钩的设定）。当熟练度到达一定程度后，职业等级就会提升，并学会相关的技能。职业等级最高为8级，称之为“マスター”状态，所有上级职业都需要数个对应的基础职业达到“マスター”的状态后才会开启，上级职业升到最高级还会有特殊能力奖励。怪物职业需要打倒相应的怪物并取得怪物之心才能转职，怪物的上级职业除了可通过对应的基础怪物职业达到最高等级时来转职外，只要获得了上级职业怪物的怪物之心也可以进行转职，某些高级技能只能在相应的职业下才能使用，下面列出所有职业的相关资料。



全特技

せんし（战士）



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	気合いため
3	5	–
4	8	しっぷう突き
5	10	みねうち
6	10	かもめ返し
7	15	ドラゴン斩り
8	25	まじん斩り

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：40%
ちから：110%
すばやさ：65%
みのまもり：100%
かしこさ：70%
かっこよさ：100%

特征

战士的HP、防御和攻击力都比较高，是典型的肉搏型角色，面对BOSS时有较高的生存能力，不少上级职业也需要以战士作为基础，建议作为首选职业之一。

ぶとうか（武斗家）



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	8	足ばらい
3	8	とびひざげり
4	9	まわしげり
5	10	ともえ投げ
6	10	きゅうしょ突き
7	12	せいけん突き
8	25	かまいたち

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：50%
ちから：100%
すばやさ：115%
みのまもり：90%
かしこさ：80%
かっこよさ：100%

特征

与战士相比，武斗家在速度上有不少优势，面对BOSS战能发挥极大的作用，并且其技能不需耗费MP，比较实用。

まほうつかい（魔法使）



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ギラ
2	5	ラリホー
3	5	マホキテ、ルーラ
4	8	ルカニ、リレミト
5	10	メラミ
6	12	イオラ、マヌーサ
7	15	ベギラマ
8	25	ヒャダルコ

能力值变化

最大HP：60%
最大MP：110%
ちから：60%
すばやさ：95%
みのまもり：60%
かしこさ：120%
かっこよさ：110%

特征

防御力和HP较低是该职业的特点，建议前期不要使用这个职业进行BOSS战。不过该职业拥有强大的魔法攻击和实用的“ルカニ”、“リレミト”等技能，并且也是不少上级职业转职的必备条件，还是早早将其升满为妙。



そうりょ（僧侣）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ニフラム、ホイミ
2	5	バギ
3	7	スカラ
4	10	マホトーン
5	15	ベホイミ
6	15	バギマ
7	15	ベホマ
8	30	ザオラル

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：100%
ちから：80%
すばやさ：90%
みのまもり：70%
かしこさ：110%
かっこよさ：100%

特征

偏重回复系的魔法型职业，防御力和HP依旧较低，不过回复型职业是队伍中不可或缺的一员。



ぎんゆうしじん（吟游诗人）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	おたけび
3	6	ゆりかごの歌
4	10	コミックソング
5	10	めざめの歌
6	12	まふうじの歌
7	12	やすらぎの歌
8	30	天使のうたごえ

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：100%
ちから：75%
すばやさ：90%
みのまもり：85%
かしこさ：120%
かっこよさ：110%

特征

能力不强，在战斗中多以辅助为主，是后期修得“スーパースター”的必经之路。



おどりこ（舞者）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	さそうおどり
2	5	–
3	5	ふしぎなおどり
4	8	身かわしきゃく
5	8	おどりふうじ
6	10	メダパニダンス
7	12	マッスルダンス
8	23	死のおどり

能力值变化

最大HP：70%
最大MP：80%
ちから：70%
すばやさ：130%
みのまもり：60%
かしこさ：100%
かっこよさ：110%

特征

在所有职业中速度最快，不过防御力和HP都较低、技能也不算实用。但这是修成“スーパースター”、“天地雷鸣士”的必经之路。



ふなのり（水手）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	あみなわ
2	5	たいあたり
3	7	キアリク、船上ダンス
4	9	すいめんげり
5	10	さざなみの歌
6	10	石つぶて
7	12	バギマ
8	30	いなずま

能力值变化

最大HP：115%
最大MP：80%
ちから：100%
すばやさ：105%
みのまもり：110%
かしこさ：90%
かっこよさ：100%

特征

平衡性较高的基础职业，在对BOSS中能起到很好的作用。



とうぞく（盗贼）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ちからため、すなけむり
2	5	突きとばし、トラマナ
3	5	石つぶて
4	6	インパス
5	8	レミラーマ、とうぞくのはな
6	10	フローミ
7	10	トヘロス
8	25	ぬすっと斩り

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：60%
ちから：90%
すばやさ：120%
みのまもり：70%
かしこさ：90%
かっこよさ：80%

特征

在战斗中可以偷取敌人身上的物品，这对于资源匮乏的初期来说很宝贵。同时该职业也有不少实用的迷宫技能，但在战斗中的表现并不突出。



ひつじがい（牧羊人）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ひつじのダンス
2	5	キアリー
3	6	ホイミ
4	8	–
5	8	ひつじかぞえ歌、くちぶえ
6	9	マトンアタック
7	10	ウールガード
8	35	どとうのひつじ

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：70%
ちから：85%
すばやさ：100%
みのまもり：80%
かしこさ：100%
かっこよさ：100%

特征

特征：最后的技能“どとうのひつじ”能0消耗召唤羊群攻击全部敌人，清理杂兵很好用，但总体来说战斗能力不高，是后期修得“まものハンター”的必经之路。



わらわせし（笑话师）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ぼけ
2	5	つっこみ
3	5	しのび笑い、ぱふぱふ
4	7	いっぱつギャグ
5	8	なめまわし
6	10	ステテコダンス、ひゃくれつなめ
7	12	くすぐりの刑
8	25	へんてこ斩り

能力值变化

最大HP：70%
最大MP：60%
ちから：70%
すばやさ：70%
みのまもり：60%
かしこさ：80%
かっこよさ：105%

特征

不但技能不实用，能力也较弱，主要是用来培养上级职业“スーパースター”。



けんじゃ（贤者）

转职需マスター的职业：まほうつかい、そうりょ
マスター奖励：かしこさ+20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ザラキ、マホトラ
2	12	バイキルト、フバーハ
3	18	マヒャド、ラリホーマ
4	20	スクルト、マジックバリア
5	28	ベギラゴン、ベホマラー
6	32	バギクロス、ザオリク
7	40	メラゾーマ、イオナズン、しょうかん
8	50	ザラキーマ

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：120%
ちから：70%
すばやさ：105%
みのまもり：80%
かしこさ：120%
かっこよさ：100%

特征

强烈推荐的职业。不仅能学会各种强力的攻击型咒文，“ベホマラー”和“ザオリク”也保障了队伍的安全，MP值非常高，且职业等级达到4以上后，MP的消耗值会减少，随着职业等级的提升，MP消耗值的减少量会逐渐增多，队伍必备职业。

人类上级职业



バトルマスター（战斗大师）

转职需マスター的职业：せんし、ぶとうか
マスター奖励：ちから+15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	しんくう斩り
2	12	ゾンビ斩り、すいめんげり
3	16	たたかいの歌、もろば斩り
4	20	ポイズンダガー、かぶとわり
5	24	へんてこ斩り、ぬすっと斩り
6	24	はやぶさ斩り、メタル斩り
7	24	さみだれ剑
8	50	ばくれつけん

能力值变化

最大HP：120%
最大MP：60%
ちから：115%
すばやさ：110%
みのまもり：110%
かしこさ：80%
かっこよさ：100%

特征

较高的防御力和HP让该职业成为了队伍的中坚力量。丰富的技能让其面对任何敌人都能游刃有余，随职业等级的提升，会心一击率出现率逐渐增高。并且该职业也是修炼“ゴッドハンド”的必经之路。



スーパースター（超级明星）

转职需マスター的职业：おどりこ、ぎんゆうしじん、わらわせし
マスター奖励：かっこよさ+20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	まぶしい光
2	8	アストロン、マホトラおどり
3	12	ぶきみな光、ムーンサルト
4	12	せいしんとういつ
5	20	のろいの歌、たたかいの歌
6	28	ハッスルダンス
7	32	火ばしら、メガザルダンス
8	40	せいれいの歌

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：90%
ちから：80%
すばやさ：90%
みのまもり：90%
かしこさ：100%
かっこよさ：115%

特征

マスター奖励用处不大，总体能力也不算强，不过部分技能相当实用，尤其是“ハッスルダンス”能0消耗回复全队70左右的HP，持久战时非常好用。职业等级提升后，敌人有一定几率出现“着迷”状态，可避免被攻击。



まほうせんし（魔法战士）

转职需マスター的职业：せんし、まほうつかい
マスター奖励：最大MP+20

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホカンタ、ベホイミ
2	10	バギマ、かえん斩り
3	10	フバーハ、スクルト
4	12	バイキルト、いなずま斩り
5	24	ライデイン、マヒャド斩り
6	30	バシルーラ、ラリホーマ
7	37	メラゾーマ、ベギラゴン
8	50	ミラクルソード

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：110%
ちから：105%
すばやさ：90%
みのまもり：85%
かしこさ：100%
かっこよさ：100%

特征

物理和魔法双修的职业，有着不错的平衡性，MP值相对较高，但是总体定位不够明确，没有专长是其最大的劣势。



まものハンター（怪物猎人）

转职需マスター的职业：とうぞく、ひつじかい
マスター奖励：みのまもり+15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	どくの息、まものならし
2	14	スクルト、あまい息
3	12	火の息、つめたい息、フバーハ
4	20	マジックバリア、やけつく息
5	20	ルカナン、かえんの息
6	12	ドラゴラム、もうどくのきり
7	25	はげしい炎、こおりの息
8	40	しゃくねつ

能力值变化

最大HP：95%
最大MP：95%
ちから：100%
すばやさ：110%
みのまもり：100%
かしこさ：120%
かっこよさ：105%

特征

能学会各种吐息技能，并且是惟一能提升捕捉怪物几率的职业，想制霸“怪物公园”的玩家可以选择这个职业。



转职需マスター的职业：ふなのり、とうぞく

マスター奖励：すばやさ+15

かいぞく（海贼）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ベホイミ、キアリー、バギマ
2	16	ハリケーン
3	24	コーラルレイン、おいかぜ
4	24	大ぼうぎょ、しんくう波
5	24	バギクロス、ノアのはこぶね
6	24	メガンテ、バイキルト
7	24	メイルストロム
8	30	つるぎのまい

能力值变化

最大HP：105%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：110%
みのまもり：120%
かしこさ：90%
かっこよさ：100%

特征

各项能力修正在上级职业中名列前茅，水系咒文也相当实用，值得推荐。另外，随职业等级提升，受到ハリケーン和メイルストロム的攻击时，伤害值会减轻。



转职需マスター的职业：ぶとうか、そうりょ

マスター奖励：最大HP+20

パラディン（圣骑士）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	身がわり、地ひびき
2	20	しんくう波
3	20	すてみ、ルカナン
4	24	バギクロス、ベホマラー
5	28	マジックバリア、におう立ち
6	24	バイキルト、ザオリク
7	36	メガザル、いてつく波动
8	50	グランドクロス

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：100%
ちから：110%
すばやさ：115%
みのまもり：100%
かしこさ：115%
かっこよさ：100%

特征

强烈推荐的上级职业之一，各项能力都非常优秀，在面对BOSS战时有极高的生存率。随职业等级提升，圣属性攻击会使敌人一定几率即死。



转职需マスター的职业：バトルマスター、パラディン

マスター奖励：ちから+25

ゴッドハンド（神手）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	しんくう波、岩石おとし、すてみ、身がわり、におう立ち
2	20	はやぶさ斩り、へんてこ斩り、さみだれ剑、もろば斩り、ゾンビ斩り、メタル斩り、しんくう斩り、すいめんげり、ポイズンダガー、かぶとわり
3	20	グランドクロス、ばくれつけん
4	40	マホトラ、マジックバリア
5	40	スクルト、バイキルト、ルカナン
6	30	メガンテ、ベホマラー、ザオリク、メガザル
7	30	ギガスラッシュ
8	70	アルテマソード

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：90%
ちから：125%
すばやさ：110%
みのまもり：105%
かしこさ：100%
かっこよさ：100%

特征

比“战斗大师”更强力的物理攻击型职业，攻防平衡，技能也相当丰富。



转职需マスター的职业：けんじゃ、スーパースター

マスター奖励：最大MP+30

天地雷鸣士

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホトラ、バイキルト、フバーハ、マジックバリア、アストロン、めいそう、メガザルダンス、のろいの歌、たたかいの歌、ムーンサルト、せいしんとういつ
2	30	メラゾーマ、ベギラゴン、イオナズン、バギクロス、メイルストロム、マヒャド、ザラキーマ、ラリホーマ
3	30	ザオリク、ハッスルダンス、いてつく波动
4	30	火ばしら、マグマ、めいどうふうま、しょうかん
5	30	ジゴスパーク
6	30	れんごく火炎
7	50	ビッグバン
8	60	げんま召唤

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：120%
ちから：90%
すばやさ：115%
みのまもり：90%
かしこさ：120%
かっこよさ：100%

特征

强力的法系职业，虽然防御力和HP总体偏低，但该职业可习得各种强力攻击和辅助型咒文，并且随着职业等级的提升，MP消耗值会逐渐减少，在BOSS战中有着极大的优势。不过修炼该职业所花费的时间较长。



转职需マスター的职业：任意三个上级职业

マスター奖励：最大MP+31



ゆうしゃ（勇者）

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホカンタ、ルカナン、スクルト、バイキルト、フバーハ、マジックバリア、アストロン、トラマナ
2	8	メタル斩り、いなずま斩り、かえん斩り、マヒャド斩り、ミラクルソード
3	12	おいかぜ、つるぎのまい、いてつく波动、しんくう波、しゃくねつ
4	30	ライデイン、メガンテ、ラリホーマ、ドラゴラム、ベホマラー、ザオリク、バシルーラ
5	30	メラゾーマ、ベギラゴン、バギクロス、メイルストロム、ギガデイン
6	30	ビッグバン
7	40	ベホマズン、ギガスラッシュ
8	60	ミナデイン

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：110%
ちから：110%
すばやさ：100%
みのまもり：100%
かしこさ：115%
かっこよさ：110%

特征

人类职业中的最强职业，拥有全职业中最高的能力加成，能其学习的技能非常多。并且随着职业等级的提升，每回合自动回复HP，这也保证了“勇者”的长时间输出。



怪物基础职业

スライム



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	7	–
3	8	身かわしきゃく
4	18	–
5	17	–
6	22	–
7	18	–
8	30	へんてこ斬り

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：80%
ちから：80%
すばやさ：105%
みのまもり：80%
かしこさ：70%
かつこよさ：80%

特征

除了速度一项稍占优势外，其他能力都大幅缩水，并且能学到的技能也很少，如果不是对这可爱的外表非常有爱的话，可以无视该职业。

くさった死体



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	9	–
3	7	–
4	18	どくの息
5	18	–
6	23	のろいの歌
7	24	–
8	31	死のおどり

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：90%
ちから：100%
すばやさ：70%
みのまもり：90%
かしこさ：50%
かつこよさ：40%

特征

除最大HP外，其他能力都很低，并且外形实在很糟糕，能学习的技能用处也不太大，比史莱姆更不推荐使用的职业。

エビルタートル



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	10	スカラ
3	8	–
4	22	スクルト
5	20	–
6	25	バイキルト
7	15	たいあたり
8	25	ムーンサルト

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：100%
みのまもり：120%
かしこさ：70%
かつこよさ：70%

特征

攻防能力较高，能习得的技能和魔法辅助能力还不错，不过形象就不那么讨人喜欢了。

おどる宝石

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	12	さそうおどり
3	8	–
4	25	まぶしい光
5	27	–
6	28	メダパニ
7	30	–
8	30	ザキ

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：100%
ちから：80%
すばやさ：120%
みのまもり：110%
かしこさ：110%
かつこよさ：105%

特征

除HP和攻击力外，其他能力都还不错，速度更是意外地快，能先手行动是其较大的优势。

はなカワセミ



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	11	ホイミ
3	11	–
4	12	–
5	21	あまい息
6	25	–
7	40	–
8	20	やすらぎの歌

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：110%
ちから：90%
すばやさ：110%
みのまもり：80%
かしこさ：105%
かつこよさ：100%

特征

速度和MP较高，且能学会回复咒文，用来辅助队友还是不错的。

キメラ



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	13	メラ
3	17	–
4	15	火の息
5	17	–
6	28	メラミ
7	35	–
8	25	かえんの息

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：100%
ちから：95%
すばやさ：105%
みのまもり：85%
かしこさ：105%
かつこよさ：95%

特征

总体能力比较平均，不过可以学会对全体造成伤害的吐息特技，杂兵战时能起到不错的效果。



ホイミスライム

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	8	ホイミ
3	20	–
4	14	ベホイミ
5	28	–
6	22	ベホマ
7	41	–
8	27	ベホマラー

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：120%
ちから：70%
すばやさ：80%
みのまもり：90%
かしこさ：120%
かっこよさ：80%

特征

从能力值上来看是典型的法系职业，能学会的全部是回复咒文，可担当队伍中的专职回复手。



リップス

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	13	なめまわし
3	17	–
4	11	ひゃくれつなめ
5	22	–
6	25	あまい息
7	27	–
8	17	ふしぎなおどり

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：100%
ちから：80%
すばやさ：105%
みのまもり：90%
かしこさ：80%
かっこよさ：70%

特征

除了速度稍有优势外，其余数值都较低，不过技能还算好用。



リザードマン

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	14	ルカニ
3	25	–
4	11	ルカナン
5	18	–
6	25	バイキルト
7	34	–
8	18	さみだれ剣

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：90%
ちから：90%
すばやさ：105%
みのまもり：100%
かしこさ：90%
かっこよさ：90%

特征

外表强悍但实际能力偏弱的怪物，即便能学会还算不错的技能也弥补不了自身的缺陷。



サンダーラット

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	12	–
3	13	まぶしい光
4	22	–
5	20	ギラ
6	25	–
7	36	–
8	28	いなずま

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：90%
ちから：90%
すばやさ：110%
みのまもり：110%
かしこさ：70%
かっこよさ：90%

特征

速度和防御力比较突出，后期可习得全体攻击的咒文的特技，用来清理杂兵效果不错。



ばくだん岩

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	16	スクルト
3	16	しのび笑い
4	16	ちからため
5	27	–
6	24	メガンテ
7	24	–
8	29	めいそう

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：70%
ちから：105%
すばやさ：50%
みのまもり：120%
かしこさ：70%
かっこよさ：60%

特征

攻防以及HP的数值都非常优秀，能学会的技能和咒文也不少，不过那惨不忍睹的速度是其最大的劣势。



ミミック

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	18	あまい息
3	18	–
4	14	すなけむり
5	30	–
6	25	ザキ
7	32	–
8	42	ザラキ

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：100%
みのまもり：120%
かしこさ：80%
かっこよさ：70%

特征

攻防能力优秀，不过HP数值偏低，后期可习得全体攻击咒文。

バ-サ-カ-



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	15	しっぷう突き
3	19	–
4	18	かえん斩り
5	20	–
6	28	さみだれ剑
7	35	–
8	15	みなごろし

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：100%
ちから：110%
すばやさ：110%
みのまもり：70%
かしこさ：60%
かつこよさ：80%

特征

以低防御为代价换来了不错的攻击力和速度，所习得的技能也多是斩击系，单体攻击能力不错。

のろいのランプ



转职需マスター的职业：くさった死体、ミミック
マスター奖励：すばやさ+15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホトーン
2	15	–
3	20	メダパニダンス
4	25	–
5	20	ヒャダルコ
6	40	–
7	25	たいあたり
8	45	しょうかん

能力值变化

最大HP：80%
最大MP：120%
ちから：90%
すばやさ：115%
みのまもり：105%
かしこさ：105%
かつこよさ：90%

特征

MP和速度的数值较高，在队伍中担任辅助型角色不错。

ダンビラム-チョ



职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	14	しんくう斩り
3	18	–
4	17	ベホイミ
5	28	气合いため
6	26	–
7	25	しっぷう突き
8	27	もろば斩り

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：90%
みのまもり：90%
かしこさ：80%
かつこよさ：75%

特征

虽然攻击力较突出，但其他能力缩水得厉害，技能总体来说实用性不算高，是个中看不中用的家伙。

ギャオ-ス

转职需マスター的职业：エビルタートル、リップス、ダンビラムーチョ
マスター奖励：ちから+14

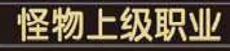
职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	13	こおりの息
3	13	–
4	26	たいあたり
5	31	–
6	47	はげしい炎
7	20	–
8	50	こごえるふぶき

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：80%
ちから：115%
すばやさ：100%
みのまもり：90%
かしこさ：80%
かつこよさ：70%

特征

HP和力量数值较高，吐息攻击丰富且威力不俗。



怪物上级职业

アンドレアル



转职需マスター的职业：サンダーラット、ゲリュオン
マスター奖励：ちから+10

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	火の息
2	14	–
3	16	かえんの息
4	25	–
5	20	こおりの息
6	35	–
7	30	–
8	40	はげしい炎

能力值变化

最大HP：120%
最大MP：80%
ちから：115%
すばやさ：90%
みのまもり：110%
かしこさ：100%
かつこよさ：100%

特征

攻防和HP的数值都很高，整体能力可以和人类职业的战斗大师媲美，能学会的各种吐息攻击能对大批出现的敌人造成可观的伤害。

ヘルバトラ-



转职需マスター的职业：おどる宝石、フラインデビル
マスター奖励：最大MP+15

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	イオラ
2	17	–
3	21	ベホマラ-
4	34	ぶきみな光
5	18	–
6	45	メラミ
7	13	–
8	37	イオナズン

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：100%
ちから：100%
すばやさ：100%
みのまもり：110%
かしこさ：100%
かつこよさ：105%

特征

能力比较平均，早期就可以学会全体回复咒文，可以当个肉盾型回复职业。



コスモファントム

转职需マスター的职业：リップス、いどまじん
マスター奖励：みのまもり+9

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	22	まぶしい光
3	22	ムーンサルト
4	36	–
5	30	マホカンタ
6	30	–
7	30	メラミ
8	30	ライデイン

能力值变化

最大HP：105%
最大MP：110%
ちから：95%
すばやさ：110%
みのまもり：105%
かしこさ：110%
かっこよさ：90%

特征

力量和不影响作战的帅气值稍低，其他能力则高于平均水准，但增幅都不大，不过是所有怪物职业中惟一能学会咒文“マホカンタ”的。

ゲリュオン

转职需マスター的职业：ダンビラムーチョ、リザードマン
マスター奖励：ちから+8

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	バギ
2	16	マヌーサ
3	19	–
4	25	バギマ
5	35	–
6	30	とおぼえ
7	25	–
8	30	バギクロス

能力值变化

最大HP：105%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：105%
みのまもり：105%
かしこさ：90%
かっこよさ：95%

特征

整体能力平均，稍偏向力量型的职业，可以学会多种风系咒文。



ドラゴスライム

转职需マスター的职业：スライム、リザードマン
マスター奖励：すばやさ+9

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	10	火の息
3	13	つめたい息
4	17	アストロン
5	30	–
6	30	かえんの息
7	30	こおりの息
8	20	ドラゴラム

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：95%
ちから：95%
すばやさ：105%
みのまもり：110%
かしこさ：90%
かっこよさ：100%

特征

自身能力比较平凡，不过能学会诸多吐息类技能以及可爱的外表还是能引起不少关注度。

死神きぞく

转职需マスター的职业：ホイミスライム、くさった死体、おどる宝石
マスター奖励：最大MP+10

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ヒャド
2	12	–
3	20	ヒャダルコ
4	32	やけつく息
5	29	–
6	38	ザラキーマ
7	31	–
8	33	マヒャド

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：110%
ちから：100%
すばやさ：100%
みのまもり：90%
かしこさ：105%
かっこよさ：90%

特征

整体能力平均，稍偏向法系的职业，擅长冰系咒文。



フライングデビル

转职需マスター的职业：はなカワセミ、エビルタートル、キメラ
マスター奖励：すばやさ+18

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	18	かもめ返し
3	22	–
4	25	ザオラル
5	27	–
6	38	ムーンサルト
7	30	しんくう波
8	30	はやぶさ斩り

能力值变化

最大HP：105%
最大MP：100%
ちから：105%
すばやさ：110%
みのまもり：100%
かしこさ：90%
かっこよさ：110%

特征

整体能力偏高的万能型职业，到后期能学会威力不错的单体和全体攻击技能。

プロトキラー

转职需マスター的职业：サンダーラット、ゴーレム
マスター奖励：みのまもり+8

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	15	マジックバリア
3	21	–
4	36	メタル斩り
5	28	–
6	37	ばくれつけん
7	21	–
8	12	まじん斩り

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：90%
ちから：110%
すばやさ：95%
みのまもり：110%
かしこさ：90%
かっこよさ：80%

特征

偏重力量型的职业，能学会对单体进行4次攻击的技能“ばくれつけん”，对付血多防厚的敌人非常不错。



转职需マスター的职业：バーサーカー、ばくだん岩
マスター奖励：ちから+13

ゴ-レム

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	11	ちからため
3	17	におう立ち
4	30	じわれ
5	30	–
6	17	地ひびき
7	40	–
8	15	岩石おとし

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：80%
ちから：120%
すばやさ：70%
みのまもり：110%
かしこさ：60%
かっこよさ：90%

特征

攻防和HP的数值都很不错，不过其他能力就不敢恭维了，后期能学会不错的技能。



转职需マスター的职业：のろいのランプ、ヘルバトラー
マスター奖励：ちから+19

まじんブドゥ

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	25	バイキルト
3	25	マホキテ
4	30	フバーハ
5	55	パルプンテ
6	30	ぐんたい呼び
7	8	おいかぜ
8	47	しゃくねつ

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：100%
ちから：130%
すばやさ：110%
みのまもり：95%
かしこさ：100%
かっこよさ：90%

特征

力量很强且速度也不错，后期可以学会0消耗的强力技能，值得培养。



转职需マスター的职业：ミミック、バーサーカー
マスター奖励：みのまもり+8

いどまじん

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	石つぶて
2	19	おたけび
3	22	ステテコダンス
4	22	–
5	30	突きとばし
6	30	–
7	27	かまいたち
8	25	マグマ

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：80%
ちから：110%
すばやさ：110%
みのまもり：110%
かしこさ：70%
かっこよさ：70%

特征

典型的物理系职业，MP较少是其弱点，后期能学会强力的单体和群体咒文。

转职需マスター的职业：はなカワセミ、いどまじん
マスター奖励：かっこよさ+20

ロ-ズバトラ-

职业等级	所需战斗次数	习得
2	20	やけつく息
3	25	もうどくのきり
4	23	ラリホーマ
5	30	フバーハ
6	42	あやしいきり
7	40	–
8	60	マダンテ
8	33	マヒャド

能力值变化

最大HP：95%
最大MP：100%
ちから：120%
すばやさ：110%
みのまもり：90%
かしこさ：105%
かっこよさ：105%

特征

HP和防御偏低，但力量和速度都非常不错，可以学会究极特技"マダンテ"。



转职需マスター的职业：コスモファントム、死神きぞく
マスター奖励：かしこさ+19

ダ-クビショップ

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	マホターン
2	23	ザオリク
3	20	ベギラゴン
4	27	ザラキーマ
5	30	イオナズン
6	30	マヒャド
7	30	メラゾーマ
8	50	グランドクロス

能力值变化

最大HP：90%
最大MP：130%
ちから：100%
すばやさ：100%
みのまもり：110%
かしこさ：130%
かっこよさ：110%

特征

除了HP稍低外，其他能力都非常不错，丰富的攻击咒文足以胜任队伍的首席攻击手。



转职需マスター的职业：アンドレアル、ギヤオース
マスター奖励：ちから+19

ギガミュ-タント

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	–
2	21	气合いため
3	21	もうどくのきり
4	23	–
5	45	こごえるふぶき
6	43	–
7	47	ギガデイン
8	80	かがやく息

能力值变化

最大HP：120%
最大MP：90%
ちから：130%
すばやさ：90%
みのまもり：105%
かしこさ：90%
かっこよさ：70%

特征

全职业中HP最高，力量也非常强，最后更是能学会非常强力的吐息攻击，是队伍中的中坚力量。



プラチナキング

转职需マスター的职业：ドラゴスライム、エビルエスターク
マスター奖励：みのまもり+255

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	アストロン
2	28	ベホマラ–
3	20	たいあたり
4	35	ザオリク
5	42	ベホマズン
6	45	–
7	80	変身
8	100	ビッグバン

能力值变化

最大HP：40%
最大MP：100%
ちから：90%
すばやさ：120%
みのまもり：200%
かしこさ：80%
かっこよさ：110%

特征

虽然HP低得可怜，不过防御力高得吓人，基本没人打得动，速度快也是其一大优势，最后更是能学会强力全体攻击特技"ビッグバン"。本身对大部分属性的抗性高得吓人，将职业等级练满后对所有属性的抗性达到最高。



デスマシ-ン

转职需マスター的职业：プロトキラー、ゴーレム
マスター奖励：みのまもり+19

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ルカナン
2	25	バイキルト
3	25	さみだれ剑
4	30	ム–ンサルト
5	45	ライデイン
6	65	はやぶさ斩り
7	50	メタル斩り
8	70	ジゴスパ–ク

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：90%
ちから：130%
すばやさ：110%
みのまもり：120%
かしこさ：80%
かっこよさ：100%

特征

全职业中力量数值最高，不但能学会丰富的咒文和特技，自身对许多属性的抗性都很高。



エビルエスタ-ク

转职需マスター的职业：アンドレアル、デスマシーン
マスター奖励：みのまもり+18

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ルカナン
2	30	メタル斩り
3	30	かえん斩り
4	30	こごえるふぶき
5	40	マヒャド斩り
6	50	いてつく波动
7	50	–
8	70	ギガスラッシュ

能力值变化

最大HP：110%
最大MP：110%
ちから：120%
すばやさ：110%
みのまもり：110%
かしこさ：115%
かっこよさ：110%

特征

全能力都非常优秀的职业，能学会的技能也非常丰富，单体和全体攻击都不在话下。



にじくじゃく

转职需マスター的职业：フライングデビル、ローズバトラー
マスター奖励：かっこよさ+19

职业等级	所需战斗次数	习得
1	–	ぶきみな光
2	27	ベギラゴン
3	27	おいかぜ
4	21	かまいたち
5	40	はげしい炎
6	45	マホター ン
7	40	しゃくねつ
8	50	れんごく火炎

能力值变化

最大HP：100%
最大MP：120%
ちから：110%
すばやさ：120%
みのまもり：100%
かしこさ：130%
かっこよさ：130%

特征

除了HP和防御这两项数值没有增幅外，其他能力都很高，其中帅气值为全职业最高。

移民系统

完成"ダイアラック篇"的过去章节后，"移民の町"就会在现代世界出现。村子中央的女性会要求主角去寻找住民，每找到一个住民后都会给出下一个住民所在地点的提示（部分住民需要剧情推动到一定程度后才会出现）。每个住民到达"移民の町"后会给予石板作为回礼（村民给予的石板属于怪物石板）。

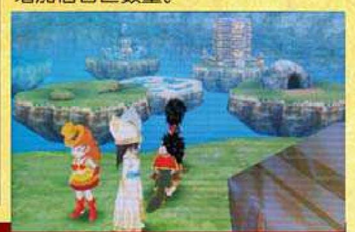
当移民数分别达到3人、7人、14人时，村子会进化，不同阶段的村子里可以获得"ちいさなメダル"和"ふしぎな石版？"等物品。需要注意的是，村子进化后就不会再变成原来的形态，一定要及时回收掉每个阶段的村子里的所有道具。在村子的B1F有石板台座，将获得的怪物石板、邂逅石板和下载石板放置在其中后就可以进入石板迷宫冒险了。



村民出现地点	可获得的石板
フィッシュベル码头	スライムだらけの森
グランエスタ–ド 宿屋2F客室	ナスビの采れる洞くつ
ウッドパルナ北边高台2F	カワセミのつどう河边
エンゴウ东边的民家	小悪魔たちが暮らす山
フォ–リッシュ宿屋	ドワ–フ族の洞くつ
メザレ宿屋	火吹きスライムの山
ダ–マの旅の宿的井内	风船だらけの町
砂漠の町村子中央的大罐子	ポットが飞び交う山
クレ–ジュ宿屋	ツメがうなるほこら
リ–トル–ド钟楼顶	续・スライムだらけの森
大地の精灵像，进去后东侧	ム–チョの塔
ハ–メリア西北塔的B1F	ワナだらけの山
圣风の谷的教会	勇者の集う洞くつ
プロビナ西南的桥上	たつのこの森
コスタ–ル赌场西边的楼梯最高层	スライム帝国
さらなる异世界最深处的神さま之家	–

怪物公园（モンスターパーク）

流程发展到开放“怪物公园”后，在战斗中打倒怪物会有一定几率捕捉到它们，然后可以将它们送到“怪物公园”里。使用一些道具或特技可以提高捕捉到怪物的几率，上级职业“怪物猎人”的等级练满后也会自动增加捕捉到怪物的几率。公园里有不同的居住区域和宿舍区，居住区域一共有十个，最开始只有草原地带，其他的需要在游戏中收集到“まものせいそく图”并交给公园内小屋的老人，并在宿屋休息一晚后才会开放；宿舍区可以安排同种类的怪物居住，需要获得“まものせいそく图”才能增加宿舍区数量。



区域名	获得方法
墓场	山奥の塔（现代）的B1F的BOSS“キングスライム”掉落
山地	圣风の谷（过去）族长家旁边的罐子
高原地带	怪物の岩山（过去）的宝箱
森林地带	ホビットの洞くつ（过去）B3F的宝箱
海水公园	サンゴの洞くつ（时代不限）开始区域的宝箱
湿地带	マ-ル・デ・ドラゴ-ン（现代）东部区域的宝箱
洞くつ	ダ-クパレス（现代）宝箱
砂漠地带	コスタ-ル（现代）赌场用5000枚代币兑换
塔	メダル王の城（现代）用75枚“ちいさなメダル”兑换

石板

本作的核心系统，总体分为发展流程的不可思议的石板（ふしぎな石版）以及用于挑战随机迷宫的怪物石板、邂逅石板和下载石板。

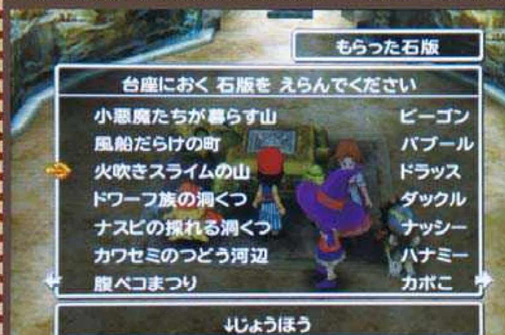
不可思议的石板

“ふしぎな石版”散落在世界各地，收集到之后前往なぞの神殿里将石板台座拼好后就能开启过去时代的一片大陆。完成这块大陆的冒险后，现代世界里对应的大陆就会解除封印，相关的城镇便会出现。除了游戏最基本的四色石板外，还存在“ふしぎな石版？”等通往异世界的石板。在神殿里和石板案内人对话并选择“导きの声を闻く”可以获得下一块石板所在地的提示，当某个区域有石板时，3DS下屏幕左上角的雷达就会不停闪烁，离石板越近，闪烁越急促。



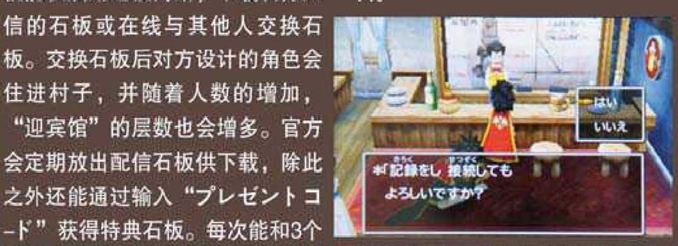
怪物石板

开放“怪物公园”后，可以让捕获来的怪物组成队伍到洞穴探险挖掘石板。得到的石板不仅能自己冒险，还能通过邂逅通信或互联网和其他玩家交换。挖掘的石板迷宫出现的怪物，是以所选择的怪物队长和两名随从、以及怪物队长前后两个编号的怪物构成，玩家可以有选择性地刷出想要的怪物之心（打倒怪物后就有一定几率获得该怪物的怪物之心）。石板迷宫为随机生成，里面除了有大量宝箱外，最深处更是会面对巨大化的队长怪物，将其打倒后能取得各种道具。将自己挖掘的石板和其他人交换，怪物队长的等级也会随之提升。



邂逅石板和下载石板

当村子发展到第二阶段之后，就能在酒场连接网络，下载官方配信的石板或在线与其他人交换石板。交换石板后对方设计的角色会住进村子，并随着人数的增加，“迎宾馆”的层数也会增多。官方会定期放出配信石板供下载，除此之外还能通过输入“プレゼントコ-ド”获得特典石板。每次能和3个人交换石板，每24小时只能交换一次。



世界排行榜

现代世界的“リ-トル-ド”里有个“世界ランキング协会”，这里会针对“ちから”、“かっこよさ”和“かしこさ”进行排名，取得第一名的话不仅可以入手道具，还有奖杯颁发事件发生。

奖品列表

排名类别	可获得道具	
ちから排名第一	ごうけつのうでわ	
かっこよさ排名第一	（女）:スパンコ-ルドレス	（男）:プラチナメイル
かしこさ排名第一	（女）:黄金のティアラ	（男）:ちりょくのかぶと

能力提升方法

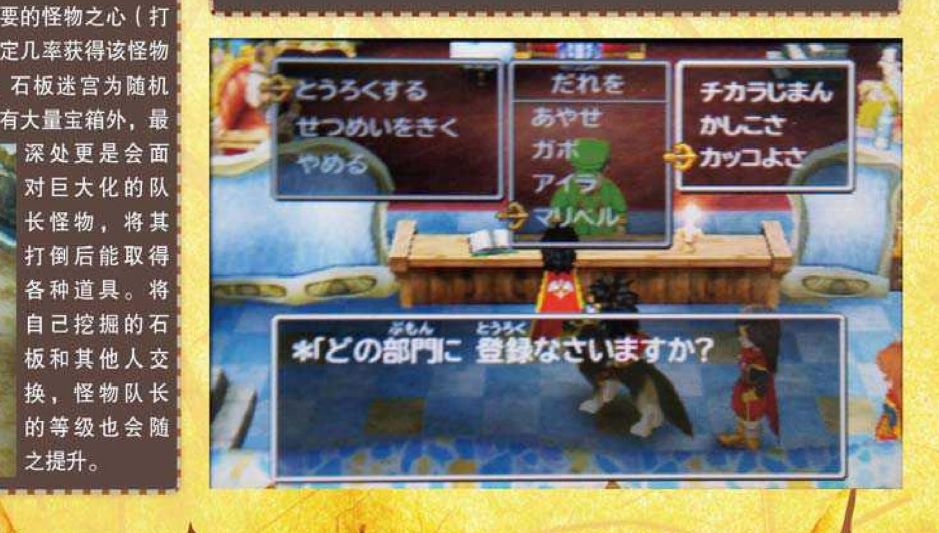
ちから：角色推荐用男主角，职业上推荐人类职业的ゴッドハンド、バトルマスタ-或怪物职业的まじんブドウ、ギガミュ-タント、デスマシ-ン，装备上选择增加攻击的就没有问题。

かしこさ：角色推荐用メルビン或マリベル，职业上推荐人类职业的魔法使、吟游诗人、贤者、怪物猎人、天地雷鸣士或怪物职业的ダ-クビショップ、にじくじゃく，装备上可选择特殊事件得到的“ちしきのぼうし”。

特殊事件：在完成ハ-メリア篇后，到リ-トル-ド广场查看智力排名，来到ハ-メリア的アプモフ家中发生剧情，在门口与助手对话。再次回到リ-トル-ド广场查看智力排名，到ダ-マ神殿西南山贼のアジト深处与犯人对话，再到ハ-メリア将“ちしきのぼうし”还给アプモフ，他会把“ちしきのぼうし”送给主角。

かっこよさ：人角色推荐用アイラ，职业上推荐人类职业的超级明星或怪物职业的にじくじゃく，装备主要选择增加“かっこよさ”数值的。

特殊事件：在リ-トル-ド协会本部的女性那听到ロ-ズ一直占据排行榜首位后，到砂漠の城（现代）西北方的ロ-ズの家与她对话取得“ロ-ズの手纸”，然后到协会注销她的排名，重新回到她的家可以的得到“ガラスのくつ”。只有完成了这个事件后才能取得“かっこよさ”排名的优胜。



小金币收集

小金币算是“《DQ》系列”的传统收集要素了，本作中共有115枚小金币散落在世界各个角落，收集到一定数量后还可以找金币国王换取礼物。下面列出所有小金币出现的地方以及可换取的礼物列表。



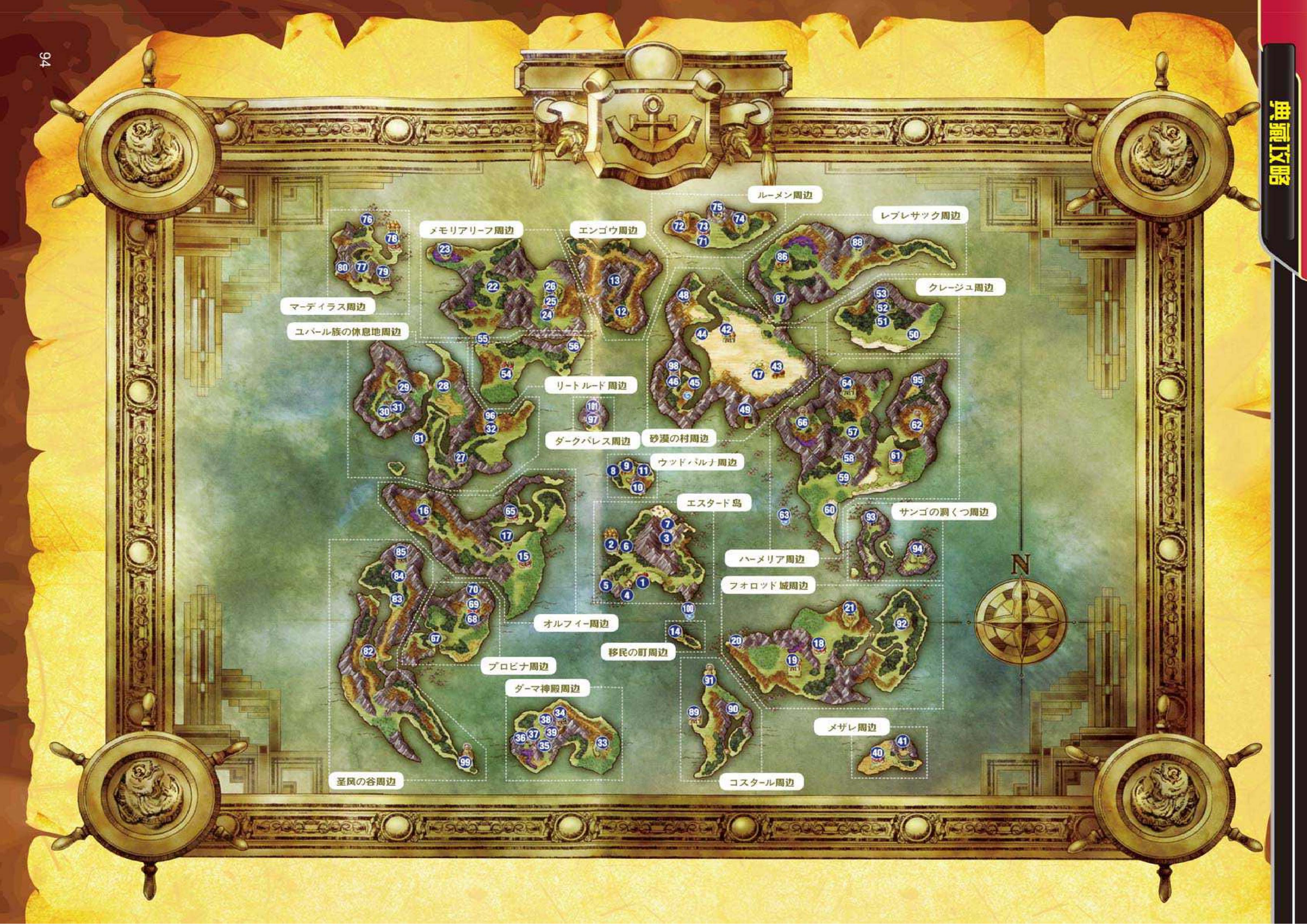
全小金币收集列表

号码	时代	地点	具体场所
1	现在	グランエスタード	城下町水井里的地面
2	现在	エンゴウ	与教堂旁边的小孩子对话，接着和パミラ对话后调查宿屋前的牌子，获得“まんまるボタン”后交给小孩
3	过去	オルフィー	宿屋的衣柜
4	现在	魔封じの洞くつ	2F的宝箱
5	过去	フォーリッシュ	道具屋的木桶
6	过去	フォロッド城	城内地下水道左上方的罐子
7	现在	フォーリッシュ	左侧房间的宝箱
8	现在	フォロッド城	地下水道左下房间的木桶
9	过去	ゼボットの研究所	左上小屋里的木桶
10	现在	からくり兵团据点	B2F的宝箱
11	过去	グリンフレーク	道具屋柜台里的宝箱
12	过去	沼地の洞くつ	B4F的宝箱
13	现在	メモリアリーフ	山道小屋里的罐子
14	现在	沼地の宿屋	酒场的木桶
15	过去	ユバール族の休息地	左边帐篷的宝箱
16	过去	湖の洞くつ	B1F的宝箱
17	过去	湖の洞くつ	1F的宝箱
18	现在	化石の发掘现场	水井里的衣柜
19	过去	ふきだまりの町	左上墙外面的木桶
20	过去	ふきだまりの町	右侧地下的酒场的罐子
21	过去	山肌の集落	调查左侧墓地的地面
22	过去	山肌の集落	井户的中的衣柜
23	过去	牢ごくへ续く洞くつ	B2F的宝箱
24	过去	牢ごくへ续く洞くつ	B4F的罐子
25	过去	神殿への地下道	B4F的宝箱
26	过去	ダーマ神殿	B1F的西侧的宝箱
27	现在	ダーマ神殿	B1F西侧房间的罐子
28	现在	山贼のアジト	牢房的罐子
29	现在	メザレ	宝物库的宝箱
30	过去	魔王像	5F的宝箱
31	现在	化石发掘现场	发掘场底层的罐子里
32	现在	砂漠の村	道具屋背后的木桶
33	过去	クレージュ	村长家的罐子
34	现在	クレージュ	宿屋2F的衣柜
35	现在	クレージュ	井户的衣柜
36	过去	时のはざまの洞くつ	宝箱
37	过去	メモリアリーフ	屋敷1F的宝箱
38	过去	メモリアリーフ	山道的宝箱
39	现在	バロックの桥	井户内部的衣柜
40	现在	バロックタワー	5F的宝箱
41	过去	アボン	村长的家2F的衣柜
42	过去	アボン	隧道里的宝箱
43	过去	フズ	酒场的木桶
44	过去	海底都市	小房间的宝箱
45	过去	海底都市	外面的宝箱
46	过去	海底都市	外面的罐子
47	现在	ハーメリア	水路有猫的场所的地面
48	现在	山奥の塔	3F的罐子
49	现在	海底都市	外面的宝箱
50	现在	海底都市	神殿外的宝箱
51	现在	ブルジオの屋敷	房间2F的宝箱
52	现在	世界一高い塔	7F的宝箱
53	过去	プロビナ	民家的宝箱
54	现在	プロビナ	井户内部的地面
55	现在	プロビナ山	教会地下的宝箱
56	过去	砂漠の城	宝物库的宝箱
57	过去	ルーメン	房间1F的罐子
58	过去	暗のドラゴンの塔	1F的宝箱
59	现在	ルーメン	井户内部的衣柜
60	现在	暗のドラゴンの塔	1F的宝箱
61	过去	マーディラス大神殿	B1F墓地的罐子
62	过去	マーディラス	王的房间下层的衣柜
63	现在	ユバール族の休息地	外部的罐子
64	现在	マーディラス	城下町外部的木桶
65	现在	マーディラス	井户内部的衣柜
66	现在	マーディラス大神殿	B1F的宝箱
67	过去	圣风の谷	族长家的衣柜
68	过去	黑云の迷宫	1F的宝箱
69	过去	リファ族の神殿	1F的木桶
70	现在	リファ族の神殿	外部的宝箱
71	现在	リファ族の神殿	居住区的宝箱
72	过去	レブレサック	村长家的木桶
73	过去	魔物の岩山	7F的宝箱
74～78	现在	レブレサック	调查“冒险者ヌルスケの墓”两次
79	过去	コスタール	外部的木桶
80	过去	ホビット族の洞くつ	B1F的宝箱
81	过去	大灯台	1F的衣柜
82	现在	コスタール	外部的宝箱
83	现在	大灯台	5F的宝箱
84	现在	ホビット族的洞くつ	B3F的宝箱
85	现在	谜のほこら	建筑物内的地面
86	现在	发掘现场の洞くつ	B5F的宝箱
87	现在	クリス木桶パレス	2F东侧的罐子
88	现在	炎の山最深部	B4F的宝箱
89	现在	マール・デ・ドラゴーン	内部的罐子
90	现在	マール・デ・ドラゴーン	和内部的猫对话
91	现在	风の塔	1F的宝箱
92	现在	始祖たちの村	宿屋的木桶
93	现在	风の迷宫	复杂的立体楼层的宝箱
94	现在	グランエスタード	使用“さいごのカギ”开启宝物库的宝箱
95	现在	グランエスタード	使用“さいごのカギ”进入的地下牢的地面
96	现在	ダークパレス	2F的宝箱
97	现在	ダークパレス	B2F的宝箱
98	现在	ダークパレス	B5F的小房间的地面
99	现在	ダークパレス（死地の洞窟）	使用“大地のアミュレット”进入的“死地の洞窟”的宝箱
100	现在	谜の异世界	“グランエスタード崖の家”地图上的罐子
101	现在	谜の异世界	“メモリアリーフマップ山道”洞窟内的宝箱
102	现在	谜の异世界	“山肌の集落”地图上的木桶
103	现在	さらなる异世界	洞窟内的罐子
104	现在	移民の町（3人）	酒场的木桶
105	现在	移民の町（7人）	酒场的木桶
106	现在	移民の町（7人）	东北平台的罐子
107	现在	移民の町（14人）	酒场的木桶
108	现在	移民の町（14人）	外观的罐子
109	现在	移民の町（14人）	民家的衣柜
110	现在	移民の町（14人）	民家的罐子

※红色字体标注的小金币请一定第一时间拿到，否则等剧情发展到一定程度后就再也拿不到了。

换取奖励列表

小金币枚数	奖品名	类别	奖品性能	说明
45	どくばり	武器	攻击力：1	攻击力很低，但有一定几率使敌人即死
50	てんばつの杖	武器	攻击力：35	战斗中使用时跟咒文“バギマ”一样的效果
58	メガンテのうでわ	装饰品	防御力：10	战斗不能时发出跟咒文“メガンテ”一样的效果，发动后道具消失
65	きせきのつるぎ	武器	攻击力：100	攻击后自身回复HP
75	まものせいそく图	道具	–	怪物公园追加“塔”区域
83	けんじゃの石	道具	–	战斗中使用时全员回复50～60点HP，可无限使用
85	ふしぎな石版?	石板	–	前往“谜の异世界”的一块石板
90	メタルキングのたて	盾	防御力：70	对火、炎、吹雪系的攻击抗性增强
95	ふしぎなボレロ	铠甲	防御力：40	受到咒文攻击时回复MP
105	グリンガムのムチ	武器	攻击力：145	威力很高的鞭子，可对1组敌人造成伤害
110	プラチナキングの心	道具	–	怪物职业プラチナキング的转职道具



ルーメン周辺
レブレサック周辺
メモリアリーフ周辺
エンゴウ周辺
クレージュ周辺
マーディラス周辺
ユバール族の休息地周辺
リートルード周辺
ダークパレス周辺
砂漠の村周辺
ウッドパルナ周辺
エスタード島
サンゴの洞くつ周辺
ハーメリア周辺
フォロッド城周辺
オルフィー周辺
移民の町周辺
プロビナ周辺
ダーマ神殿周辺
メザレ周辺
聖風の谷周辺
コスタール周辺
N

编号	时代	地点
1	现代	フィッシュベルの村
2	现代	グランエスタード城・城下町
3	现代	なぞの神殿
4	现代	海边のほこら
5	现代	きこりの家
6	现代	大地と炎の遗迹
7	现代	风と水の遗迹
8	过去	不思议な森
9	过去 现代	ウッドパルナの村
10	过去 现代	カラーストーン采掘场
11	过去	东の塔
12	过去 现代	エンゴウの村
13	过去 现代	炎の山
14	过去	ダイアラックの町
	/现代	移民の町
15	过去 现代	オルフィーの町
16	过去 现代	魔封じの洞くつ
17	现代	オルフィー北西の船着场
18	过去 现代	フォーリッシュの町
19	过去 现代	フォロッド城
20	过去 现代	からくり研究所
21	过去 现代	からくり兵团据点
22	过去	グリンフレークの町
	/现代	メモリアリーフ西の废墟
23	过去	沼地の洞くつ
	/现代	沼地の宿屋
24	过去 现代	メモリアリーフ
25	过去 现代	メモリアリーフ北の山道
26	过去 现代	ギュイオンヌ修道院
27	过去 现代	ユバール族の休息地
	/过去 现代	山间の道
28	过去	山脉の洞くつ东の旅の教会
29	过去 现代	山脉の洞くつ
30	过去 现代	神の祭だんの湖
31	过去 现代	湖の洞くつ
32	现代	化石の发掘现场
33	过去 现代	ダーマ南东の旅の宿
34	过去 现代	ダーマ神殿
35	过去	ふきだまりの町
	/现代	ダーマ南の废墟
36	过去	西の洞くつ
	/现代	山贼のアジト
37	过去	山肌の集落
38	过去	牢狱へ续く洞くつ
39	过去	神殿への地下道
40	现代	メザレの村
41	现代	神の兵のほこら
42	过去 现代	砂漠の城
43	过去 现代	砂漠の村
44	过去	ナイラの河边
45	过去	ナイラの上流
46	过去	魔王像
	/现代	大地の精灵像
47	现代	砂漠のオアシス
48	现代	ローズの家
49	现代	大泷のほら穴
50	过去	クレージュ东の旅の宿屋
51	过去	クレージュの村
	/现代	クレージュの町
52	过去 现代	ご神木の根元
53	过去	神木の根っこ
54	过去 现代	リートルードの町
55	过去 现代	バロックの桥
56	过去	バロックのアトリエ
	/现代	バロックタワー
57	过去	アボンの村
58	过去	アボンのトンネル
59	过去 现代	アボン南のほこらの教会
60	过去	フズの村
61	过去 现代	ハーメリアの町
62	过去 现代	山奥の塔
63	过去 现代	海底都市
64	现代	メタル王の城
65	现代	ブルジオの屋敷
66	现代	世界一高い塔
67	过去 现代	プロビナ南西の小さな桥
68	过去 现代	プロビナの村
69	过去 现代	山顶への洞くつ
70	过去 现代	山顶の教会
71	过去 现代	ルーメンの町
72	过去 现代	暗のドラゴンの塔
73	过去	ルーメンの洞くつ
74	过去 现代	ルーメン东の丘
75	现代	モンスターパーク
76	过去	ラグラーズ城
77	过去	マーディラス南西の关所
78	过去 现代	マーディラス城・城下町
79	过去 现代	大神殿
80	过去	泷つぼの洞くつ
81	现代	神の祭だんの湖南东の海岸
82	过去 现代	圣风の谷
83	过去	守り人の集落
84	过去	黑云の迷路
85	过去 现代	リファ族の神殿
86	过去 现代	レブレサックの村
87	过去	レブレサック南の森
88	过去	魔物の岩山
	/现代	山奥の贩卖所
89	过去 现代	コスタールの国
90	过去 现代	ホビット族の洞くつ
91	过去 现代	大灯台
92	过去 现代	圣なる湖
93	过去 现代	サンゴの洞くつ
94	过去 现代	圣なる祭だん
95	现代	ハーメリア北の谜のほこら
96	现代	发掘现场の洞くつ
97	现代	クリスタルパレス
98	现代	地底ピラミッド
99	现代	风の塔
100	现代	海底王の家
101	现代	ダークパレス

流程攻略

序章



フィッシュベル（现代）

剧情后返回自己家（最左侧的房子）2F睡觉，第二天到港口的船上将母亲做好的食物拿给即将出海的父亲后进入船舱探索，在地下二层和マリベル对话（打碎木桶就能看到躲起来的村姑），剧情后マリベル离开船舱。船里有几个宝箱，收刮完就可以离开了，渔船出海后往回走被卫兵叫住，说是国王要召见主角，接着マリベル以刚才主角捣乱导致她没有出海为理由强行跟着主角一起前往王城。回家和母亲对话获得“小鱼のつくだに”，之后前往北边的城市。





グランエスタ-ド（现代）

在城堡1F左上和厨师对话可以将“小鱼のつくだに”交给他，在2F遇到国王触发剧情。在城内1F北侧食堂西边的地下室里可以得到“古びたメガネ”，与老人对话可以听到神与魔王的故事，然后出城往东南方向前进来到なぞの神殿。



なぞの神殿（现代）

进入神殿发现キ-フア并得到“王家の古文书”，与他对话后返回グランエスタ-ド，在城下町的教堂前进入洞窟，与悬崖边的房子里的老人对话。在城下町的酒场遇到ホンダラ，回到他的家中与他对话，与井旁的女性对话后可以进入井里捡到“ちいさなメダル”。到グランエスタ-ド城2F找到キ-フア，对话后得到“ホットスト-ン”，再次去悬崖边的房子与老人对话。返回途中キ-フア被士兵带走，到晚上两人再次会合前往遗迹。使用了“ホットスト-ン”后打开遗迹大门，在内部可以捡到两块“ふしぎな石版黄”。然后与石板引导人对话，调查四个石像后再次对话，接着前往グランエスタ-ド城东边的大地と炎の遺迹，在地下点燃左右的火盆获得“圣者のかぶと”和“圣者のよろい”，之后继续往北走进入风と水の遗迹，以同样的方法获得“圣者のたて”和“圣者のつるぎ”。返回神殿调查4座石像，将之前在遗迹中获得的物品与石像结合后通往遗迹深处的大门开启。和石板引导人对话选择“导きの声を闻く”，得知缺失的石板在フイッシュベル。





フィッシュベル（现代）

与船上的水手对话，返回自己家从ボルカノ手里拿到“ふしぎな石版黄”，离开后“ホットスト-ン”被ホンダラ收回。在なぞの神殿拼好石板台座后开始正式冒险。

ウッドパルナ篇



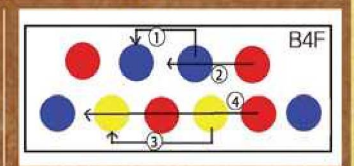

不思议な森（过去）

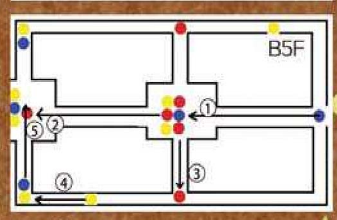
剧情后听到マリベル的叫声，继续前进入首次战斗，敌人是系列吉祥物史莱姆。继续前进遇到マチルダ并加入队伍，她实力很强，不过进入ウッドパルナ村后マチルダ就会离队，因此建议在这里稍微提升一下全员的等级，最好让主角学会回复咒文后再继续冒险。



ウッドパルナ（过去）~>カラ-スト-ン采掘场（过去）

进入北侧的民家与パトリック对话，然后前往カラ-スト-ン采掘场。这里有个推石头的谜题，两个相同颜色的石头相邻时石头会消失，B4F和B5F石头的推法见右图。调查B6F中间的绿色石头后得到“绿の宝玉”和“木の人形”。回村到パトリック家中对话并交出“绿の宝玉”。剧情过后在宿屋休息，第二天ハンク加入队伍，往东の塔前进。







东の塔（过去）

登上外壁的3F与BOSS“ゴ-レム”战斗，胜利后获得“ふしぎな石版绿”。进入内部后先往下获得“ふしぎな石版赤”，然后继续在1F从西侧上去。在5F与BOSS“チョッキンガ-”战斗，胜利后与“マチルダ”战斗，她只会防御，我方不停攻击或者直接逃跑都行。剧情后无论选择哪项，マチルダ都会死去。返回村子到パトリック的家触发剧情，与ハンク分别后回到开始的森林会再次遇到パトリック，将“木の人形”交给他，从森林深处回到神殿得到“石板レ-ダ-”，然后自动回到フイッシュベル。

BOSS战

ゴ-レム HP280

行动：通常攻击

攻击力比较高，不过利用マリベル的降防咒文“ルカニ”配合主角的回复咒文可以比较轻松地获胜。

BOSS战

チョッキンガ- HP310

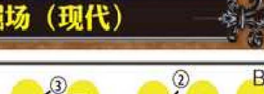
行动：通常攻击

攻击力比ゴ-レム略高，依旧可以使用“ルカニ”降低其防御力后再进攻，给マリベル装备上在迷宫中获得的“ブロンズナイフ”可以让战斗变得更加轻松。



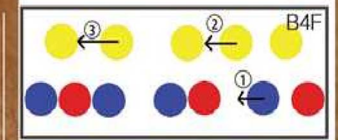

海边のほこら（现代）

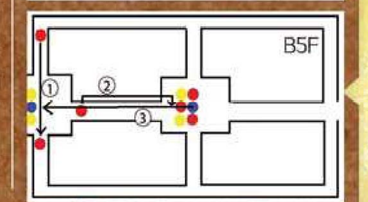
在グランエスタ-ド城下町右上角的房间里和ホンダラ对话可获得“すごい圣水”。到悬崖上的老人的家遇到キ-フア，然后前往大地图西南的“海边のほこら”与キ-フア对话，开船前往新出现的岛屿。



カラ-スト-ン采掘场（现代）

与村子中央塔2F的商人对话，选择“いいえ”获得“ふしぎな石版绿”。与泉旁边的老人对话后前往カラ-スト-ン采掘场，B4F和B5F依旧有推石头的谜题，不过推法发生了变化，具体如图。来到B7F，消除上方的青色石头，深处可获得“ふしぎな石版赤”。之后返回グランエスタ-ド。







グランエスタ-ド（现代）

与看门人对话后从城堡2F走到外面进入东侧的塔，往下走能遇到悬崖的老人。在地下和老人以及船番对话后，乘坐木筏迂回到西侧上陆后进入北侧的城门得到“ふしぎな石版赤”。回到遗迹，拼好石板台座后来到新大陆。

エンゴウ篇




エンゴウ（过去）

进入位于地图南方的エンゴウ后，在长老家2F与长老对话，到宿屋休息后与井旁的パミラ对话，之后回到长老家2F触发剧情。接着再到道具屋里与パミラ对话，然后去宿屋休息。仪式开始后与パミラ对话后再和长老对话后自动移动到火山。




炎の山（过去）

前往火山触发剧情后进入火山深处。在5F时往北边的楼梯前进，2F外的宝箱里有マリベル能使用的武器“せいなるナイフ”，到达顶层后需要从中央的空洞处往下跳。3F有个回复点，是个练级的好场所，可以在这里将全员升到10级左右再继续前进。在最深处与“炎の巨人”战斗，胜利后获得“ふしぎな石版青”。回到火山口与パミラ对话，剧情使用“すごい圣水”，解决危机后自动回到村庄，与パミラ对话得到“ふしぎな石版青”返回现代世界。

BOSS战

炎の巨人 HP310

行动：通常攻击、火の息、蓄力

其技能“火の息”虽然能对全体造成伤害，不过威力不算大，保持全员半血以上就没有危险，取得“せいなるナイフ”并让マリベル装备上参与攻击的话可以提高战斗效率。



エンゴウ（现代）

在グランエスタ-ド城与国王对话后自动返回自己家休息，第二天出门マリベル归队，返回洞窟入口处キ-フア归队。乘船来到エンゴウ岛，在村子里与パミラ对话。与教堂旁边的小孩子对话，接着和パミラ对话后调查宿屋前的牌子，获得“まんまるボタン”后交给小孩。前往炎の山，在火山最底层找到“ふしぎな石版绿”，完成后从火山口回到神殿，拼好青色石柱的地图来到新世界。

ダイアラック篇

ダイアラック（过去）

与村子最里面井旁的老人对话，在宿屋休息后得到“天使の泪”。再次去宿屋休息，然后控制主角一人调查村中发光的石像。西北的石像碎掉后，进入屋子在左边书架看到孩子的笔记。之后回宿屋睡觉。第二天到村子西边涂鸦附近，调查树上方的地面发现隐藏通道。与老人对话之后下通道，来到村子中央的大石头上方使用“天使の泪”。到东南方隐藏通道外，与ヨゼフ对话后带他见老人。同时在通道内发现“ふしぎな石版黄”，并回到现代世界。





移民の町・モンスタ-パ-ク（现代）

到地图南方，进入村子与ティア对话，得知要寻找村民一起建立村子。然后来到フイッシュベル的码头带回第一个村民，并在石头附近的土地上（没有覆盖草坪的一小块地方）找到“ふしぎな石版绿”，拼好绿色石柱的地图来到新世界。

オルフィ-篇




オルフィ-（过去）

往北走来到オルフィ-，到北边的民家与牛对话，在宿屋北侧的衣柜可拿到“ちいさなメダル”。回到现代世界グランエスタ-ド的南边小屋与きこり对话，随后他加入队伍。回到オルフィ-，和东边的民家、道具屋2F、村子中央和北边的民家的人对话（外形是人，实际上是动物）对话，然后到小屋与少年对话后前往西边的魔封じの洞くつ。




魔封じの洞くつ（过去）

追着狼到洞窟内部，2F能找到“ふしぎな石版青”，在BOSS战的洞窟前往上进入5F的洞窟里有“ふしぎな石版青”。

BOSS战

デス・アミ-ゴ HP515

行动：通常攻击、かまいたち、まばゆい光、一定几率二次行动

BOSS偶尔出现的二次行动较有威胁，不过作为临时同伴的きこり会为我方使用回复药，战斗压力不算大，尽量保持HP在50以上即可。マリベル的降防咒文“ルカニ”依旧实用，主角和王子就集中火力攻击BOSS。



オルフィ-（过去～现代）

与村子北边小屋的农夫对话，离开小屋后きこり离开队伍。离开村子后自动返回现代世界，ガボ加入队伍。现实世界的オルフィ-位于地图西边，在村长家和村长对话后打开左边的柜子换上动物服装。到村子入口处和司仪对话开始挑战游戏，选择牛、马和小狗，之后获得奖品“モンスタ-ずかん”，在武器屋可以找到“ふしぎな石版绿”。来到魔封じの洞くつ之前BOSS战的地方，打开棺材触发剧情后取得“ふしぎな石版青”，前往遗迹拼好蓝色的石板台座来到新大陆。



フォ-リッシュ篇



フォ-リッシュ（过去）

在左边阶梯下方的房间中有“ふしぎな石版赤”，道具屋的木桶里有“ちいさなメダル”。前往教堂地下室触发剧情后前往西南方向的フォロッド城。



フォロッド城（过去）

与城口的佣兵对话，然后与出入口右边建筑物内的士兵对话，选择“はい”会与“フォロッド兵”进行战斗。胜利后与国王会面，从南边的门直接出去到左边的警备室与トラッド对话开始作战会议。与全员对话后再与トラッド对话，最后和ヘインズ对话后前往地图西边的からくり研究所。城内地下水道左上方的罐子里有“ちいさなメダル”。



からくり研究所（过去）

到研究所与房间右边的ゼボット对话后返回フォロッド城，研究所左上小屋里的木桶里有“ちいさなメダル”。



フォロッド城（过去）

与左边警备室的ヘインズ对话，然后前往城堡2F左侧的仰望台上触发事件，之后与トラッド同行再次前往研究所。剧情后返回フォロッド城，进入城堡和守卫对话，离开城堡进行杂兵战，对手有一定几率二次行动。战斗结束后前往入口处和ゼボット对话，第二天先到右侧警备室与トラッド对话，之后再到左边警备室与ヘインズ对话，然后再到右警备室与トラッド对话，返回左侧警备室和トラッド对话开始作战会议。会议完毕后到右边警备室与ゼボット和トラッド对话，之后在入口处与前来送行的所有人对话，最后和トラッド对话后前往フォ-リッシュ。



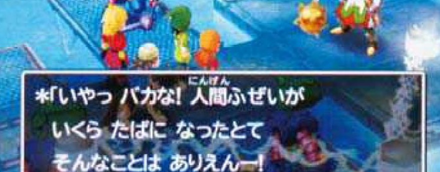
フォ-リッシュ（过去）

在教堂地下室与トラッド对话，之后出发往东北的からくり兵团据点。敌人比起之前有所强化，建议等级提升至12级以上并更新装备后再出发。



からくり兵团据点（过去）

剧情后突入据点，B1F南边的电梯需要和附近的敌人对话后才会开启，下面有两个宝箱。在最深处与三个士兵战斗后，与BOSS“マシンマスタ-”和“デスマシ-ン”发生战斗，在BOSS右边有“ふしぎな石版赤”记得回收，剧情后自动回到フォロッド城。



BOSS战

マシンマスタ-	HP250
行动：通常攻击、呼叫杂兵	

デスマシ-ン	HP380
行动：通常攻击、もろば切り、火の息、まばゆい光、一定几率二次行动	

这次一共需要完成三场战斗。第一战面对的是3个杂兵，没什么难度，可用全体攻击咒文快速解决掉；第二战的マシンマスタ-攻击力和普通杂兵没什么区别，只是他会召唤杂兵助阵比较麻烦，优先将其解决掉再说。最后一场战斗的敌人攻击力非常高，尤其是技能的“もろば切り”有40点左右的伤害，如果运气不好BOSS二次行动的话基本就战斗不能了。让キ-ファ用技能作为主攻，其余的人注意回复。



フォロッド城（过去）

与国王对话获得“どくがのナイフ”，到左边警备室与ヘインズ对话获得1200G。从地下水道前往公主所在的阳台，在门口听到ゼボット与公主的对话，来到阳台后和机器人对话，ゼボット返回研究所，然后前往现代世界的フォ-リッシュ。



フォロッド城（现代）

和国王对话后前往西边的研究所。在B1F的地牢能找到“ふしぎな石版绿”，地下水道左下房间的木桶里有“ちいさなメダル”。进入研究所后在左侧触发剧情，离开时国王出现并带走机器人エリ-，研究所左上的小屋里有“ふしぎな石版赤”。回到フォロッド城王座触发剧情，之后来到B1F的地牢和アルマン对话，然后前往フォ-リッシュ。



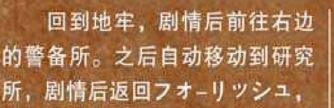
フォ-リッシュ（现代）

和道具屋里的小女孩对话，然后从教堂地下室来到河边，打碎这里的木桶，然后站在木桶的位置调查后获得“からくりパ-ツ”。西南小房间内的宝箱有“ちいさなメダル”。




フォロッド城（现代）

回到地牢，剧情后前往右边的警备所。之后自动移动到研究所，剧情后返回フォ-リッシュ，在道具屋与アルマン和小女孩对话获得“ふしぎな石版赤”。在离开前可以先去からくり兵团据点回收道具，地图与之前没有变化。到神殿拼好赤色台座右下的石板前往グリンフレ-ク。



グリンフレーク篇




グリンフレ-ク（过去）

前往地图东北的グリンフレ-ク，在最大的民家最高层与BOSS战斗，战斗结束后往前走几步系统会提示使用“天使の泪”。离开民家后从北方的门进入ハ-ブ园，在里面和イワン对话触发剧情。前往民家客厅和ボルツク对话，然后在2F左侧房门外听到イワン和カヤ的对话，接着来到道具屋2F，离开后追着リンダ到ハ-ブ园，在上方的小屋子里听到庭师的话后到宿屋地下酒场打听到过去的エンゴウ有秘药。

BOSS战

あめふらし	HP450

行动：通常攻击、つめたい息、ベホイミ、二次行动

攻击力较高，且二次行动时有较高概率使用回复咒文，使用“ルカニ”降低其防御力后慢慢跟它磨就是。




エンゴウ（过去）

到长老的家与パミラ见面，然后到道具屋，从パミラ那里拿到“パミラのひやく”。



グリンフレ-ク（过去）

到ペペ的地方救回他。ハ-ブ园举行宴会，听到舞者谈论事情，来到村子的西北方向，听到ペペ与カヤ对话。回到ハ-ブ园，与ボルツク对话后下起雨。回到西北的地方，这次听到ペペ与リンダ的对话，之后在村口与ペペ对话后前往沼地の洞くつ。




沼地の洞くつ（过去）

直接从落穴跳下，从右边迂回。B4F有“ふしぎな石版绿”，到最深处打败BOSS后继续前进回收石板，然后返回现代世界。

BOSS战

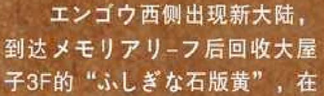
どうくつまじん	HP450

行动：通常攻击、キラ、ベキラマ、一定几率二次行动

BOSS会带上两个杂兵，BOSS技能里的“キラ”、“ベギラマ”很恐怖，全体攻击不说伤害也不低，建议让两人主要负责回复工作。两只宝石怪会使用降防咒文和减少我方MP的咒文，建议优先处理掉。



メモリアリ-フ（现代）



エンゴウ西侧出现新大陆，到达メモリアリ-フ后回收大屋子3F的“ふしぎな石版黄”，在山道小屋的罐子里有“ちいさなメダル”。往西到达メモリアリ-フ西的废墟，拿到“ふしぎな石版绿”，如果有兴趣可以回到原来洞窟的地方，在地下酒场可以听老人说神魔大战的故事，桶里有“ちいさなメダル”。回到神殿拼好左下的绿色石板台座前往新大陆。



ユバール篇



ユバ-ル族の休息地（过去）

与全部居民对话后再和入口处的ダ-ツ对话，然后到左侧帐篷外和キ-ファ对话，之后进入帐篷和ライラ对话，接着到地图右下方和大妈对话获得“ビバ=グレイブ”，将其交给キ-ファ，然后跟着キ-ファ进入帐篷触发剧情，下方的帐篷内有“ふしぎな石版青”。事件过后キ-ファ离队，三人前往西边的山脉の洞くつ。洞窟只有一条路，到达中途休息的地方后和左边帐篷里的人对话休息，第二天继续前进。





湖の洞くつ（过去）

在神の祭だんの湖和所有让人对话后进入上方的帐篷休息。第二天テント加入队伍。往洞窟前进，B1F右侧的宝箱有“ちいさなメダル”，在B3F朝着没宝箱的道路前进就是正确道路，B4F调查石碑后地下会出现光的通道，这里的一个宝箱中有饰品“いのりのゆびわ”，使用后可以回复MP（但有一定几率损坏）。到达B5F的祭坛时水会被抽干，这里还有个“ふしぎな石版黄”，同时1F之前被水淹没的地方也可以去了，宝箱里有“ちいさなメダル”。到祭坛前与ベレッタ对话，然后解读墙壁文字后前往祭坛深处。事件后回到休息地。




ユバ-ル族の休息地（过去）

一夜之后与キ-ファ对话，离开这里后キ-ファ永远从队伍中脱离，回到グランエスタ-ド向国王报告此事，获得“ふしぎな石版青”，出发前往西北的新大陆。

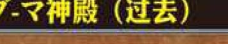



化石の发掘现场（现在）

支付5G进入帐篷，在井中能获得“ふしぎな石版青”，虽然雷达有显示，但其他的石板目前还拿不了。拼好蓝色左下的石板台座，前往ダ-マ。



ダ-マ篇


ダ-マ神殿（过去）

前往神殿的路上有旅の宿，水井下面是赌场，与ダ-マ神殿的大神官对话后进入他身后的水池，然后主角一行人掉落到ふきだまりの町。




ふきだまりの町（过去）

从现在开始无法使用特技和咒文。在道具店购买“とうぞくのカギ”后可以打开一些被锁住的宝箱。到东边酒场发生剧情战斗，必败。主角一行人在民家醒过来后外出与フ-ラル对话获得“奇迹の石”，可以在战斗中使用加血，在西北方向的罐子和右侧地下酒场内的木桶有“ちいさなメダル”，做好准备前往西の洞窟。



西の洞くつ（过去）

迷宫里没有宝箱，岔路不算多，朝着有毒的地面前进就是正确的道路了。在深处发生BOSS战，此战必败，剧情后自动回到民家。前往右边的酒场，剧情后前往村子北边的井旁，再次剧情后前往洞窟，途中到达山肌の集落。



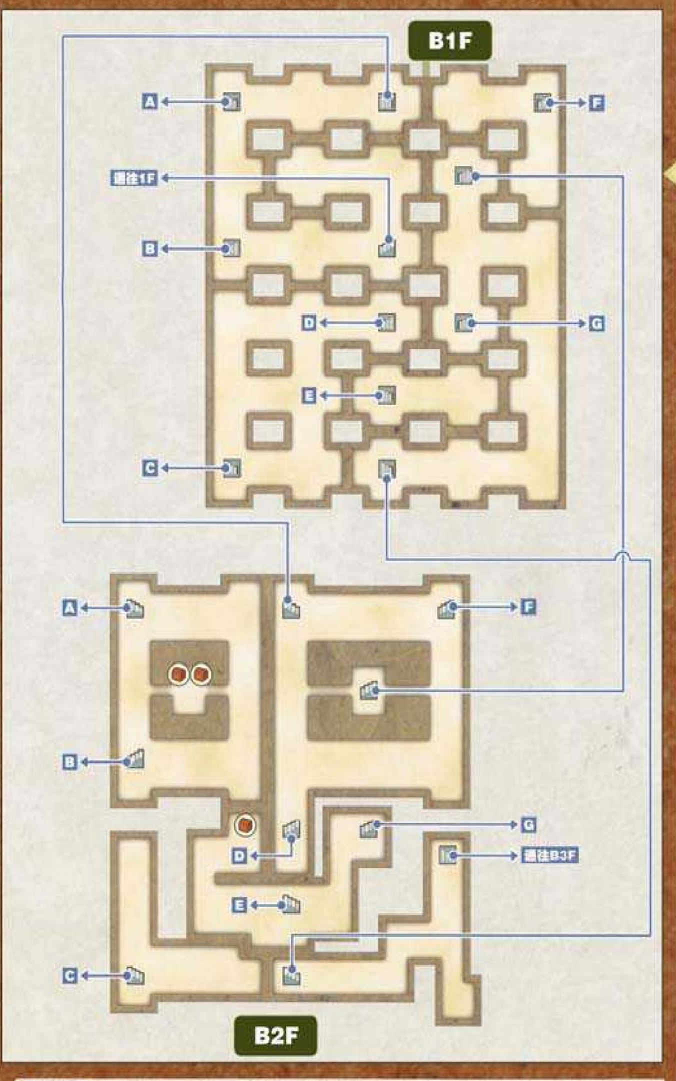

山肌の集落（过去）

往北走遇到カシム和フ-ラル，跟随他们进入民家，离开后两人成为同伴，前往东边的牢狱へ续く洞くつ。井内的衣柜和左边墓碑前的地面有“ちいさなメダル”，调查水井时会遭遇怪物。




牢狱へ续く洞くつ（过去）

迷宫内部比较复杂，具体如图所示。B2F的宝箱和B4F的罐子里有“ちいさなメダル”，在B4F最深处用上方石头砸坏装置，返回后发生BOSS战。完成战斗后带フォズ返回集落，在神官长的家中与フォズ对话取得钥匙，接着前往神殿への地下道。



BOSS战

イノップ	HP440
行动：通常攻击、痛恨の一击、すなけむり	

ゴンズ	HP400
行动：通常攻击、痛恨の一击、摇尾巴	

由于无法使用咒文和特技，因此回复道具和用于回复的“奇迹の石”就派上用场了，一定要及时回复保证队伍成员的血量。イノップ的攻击频率较高，可优先击倒他。



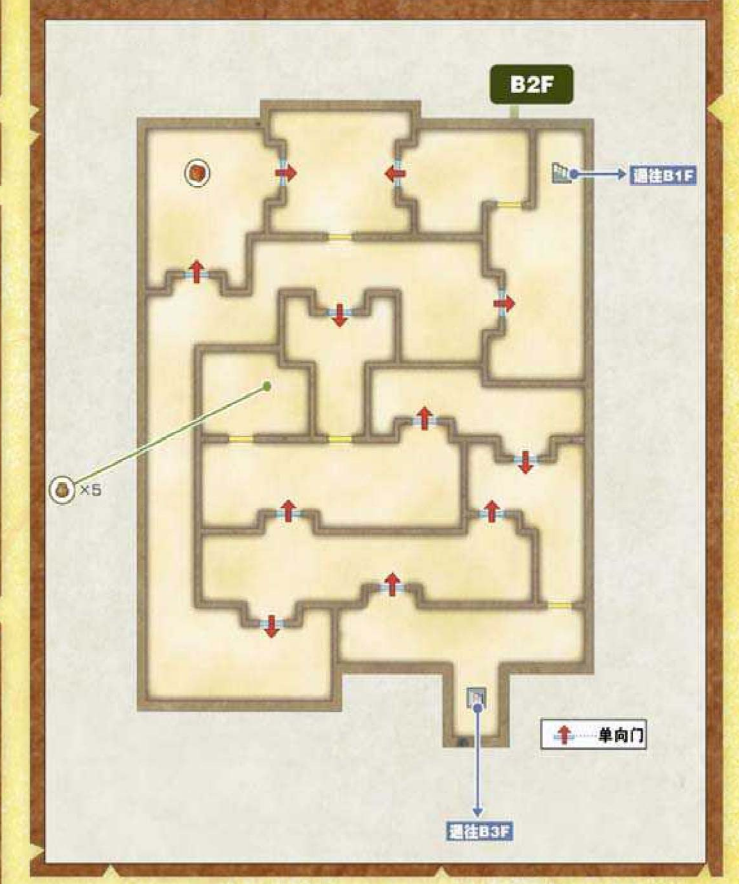
神殿への地下道（过去）

入口前发生BOSS战，这个迷宫的B2F有单向门，详情见图。B4F右边宝箱有“ちいさなメダル”，在B3F会取回使用技能和咒文的能力，在B2F的迷宫有单向通行的门，最后到达决斗场。

BOSS战

マンイーター	HP400
行动：通常攻击、イオ、ルカナン、ベギラマ	

敌人整体实力就比杂兵厉害一点，战斗难度不大。





决斗场（过去）

进入北方的房间，外出发生剧情后和ザジ对话，成为同伴，在东侧的接待处参加选拔战。BOSS战要连续面对六波敌人，剧情后フォズ代替ザジ成为同伴，前往神殿。

BOSS战

ネリス	HP460
行动：通常攻击、マヒャド斩り、ヒャダルコ、二次行动	

之前面对了多场杂兵战后我方势必有所损耗，建议在第五场战斗将队员回复到巅峰状态后再进行最后的战斗。ネリス攻击力较高，速度快，并且有二次行动和全体攻击的“ヒャダルコ”，一定要注意回复，攻击方面可以交给作为NPC加入的ザジ。




ダ-マ神殿（过去）

在1F进行BOSS战，B1F有火焰陷阱的东侧可取得“ふしぎな石版黄”，有火焰陷阱的西侧则有“ちいさなメダル”，同时总算可以在1F进行转职。先返回“ふきだまりの町”的银行取得“ふしぎな石版黄”，接着回到现代世界。

BOSS战

アントリア	HP700
行动：通常攻击、かえん斩り、念じボール、イオ、ベギラマ、マジックバリア	

这家伙的咒文威力很强，HP较低有被秒杀的可能。好在作为NPC的フォズ能力不错，不仅会咒文攻击还会为我方进行回复，让战斗相对变得轻松。

ダ-マ神殿（现代）

在ダ-マ神殿与神官对话后前往废墟，B1F西侧房间内的罐子里有“ちいさなメダル”。在废墟与倒在地上的神父对话后进行BOSS战，胜利后前往西边的山贼のアジト。

BOSS战

さんぞく兵	HP200
行动：通常攻击、マヒャド斩り、ヒャダルコ、二次行动	
さんぞくマ-ジ	**HP140**
行动：通常攻击、ぬすっと斩り、ベギラマ、ラリホ-	
さんぞく	**HP175**
行动：通常攻击、どくがのこな、石つぶて	
エテポンゲ	**HP220**
行动：通常攻击、マッスルダンス、石つぶて	

此战难度颇高，敌人会不停使用异常状态和全体攻击的技能，我方HP不高的职业压力很大，一不小心就会被秒掉。建议此战更换血厚防高的职业（例如战士），第一时间解除混乱等控制行动的一场状态，集中火力干掉1～2个敌人后就没什么问题了。

山贼のアジト（现代）

在入口处偷听暗号，然后在洞口回答一样的暗号进入内部，在最深处获得钥匙打开牢房，牢房内的罐子有“ちいさなメダル”。BOSS战胜利后得到“ふしぎな石版黄”，然后前往地图东边大陆的メザレ。

BOSS战

さんぞくのカシラ	HP500
行动：通常攻击、イオラ、アルテマソ-ド（失败）	

BOSS的咒文攻击伤害很高，全体攻击咒文“イオラ”能造成50HP以上的伤害。不过再怎么厉害也只有一人，全力攻击下很快就能获胜。

メザレ（现代）

进入酒场发生事件，之后来到村子西北的ニコラ家，与ニコラ对话到达宝物库，拿到“魔法のじゅうたん”，宝物库里还有“ちいさなメダル”别忘了回收。在大地图下使用“魔法のじゅうたん”后返回ニコラ家，与其对话并选择“いいえ”后将“魔法のじゅうたん”还给他，前往宝物库可触发剧情。在井下面可以找到“ふしぎな石版黄”后回到神殿拼好台座前往砂漠の城。



沙漠篇

砂漠の城～砂漠の村（过去）

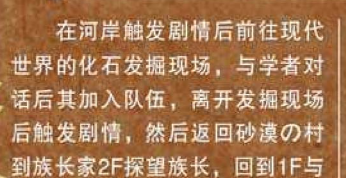
在城里B3F遇见ハディ-ト，然后前往砂漠の村与族长对话后到2F休息，再次与族长对话后前往砂漠の城，在B2F与BOSS战斗。返回村子与族长对话后得到“さばくのお守り”，再与村子的每一个人对话后出示“さばくのお守り”，接着来到城西边的“ナイラの河”。

BOSS战

ボ-ンライダ-	HP500
行动：通常攻击、ルカナン	

实力很弱的家伙，用高攻击技能速杀即可。

ナイラの河（过去）



在河岸触发剧情后前往现代世界的化石发掘现场，与学者对话后其加入队伍，离开发掘现场后触发剧情，然后返回砂漠の村到族长家2F探望族长，回到1F与村民对话，离开房间时ハディ-ト出现，再返回2F触发剧情。之后在1F与ハディ-ト对话后自动来到河边，葬礼结束后与ハディ-ト对话并前往魔王像。

魔王像（过去）

与入口处的女性对话后进行杂兵战，此后可以在这里进行回复。在1F正面使用“さばくのお守り”，然后按左下、右上、右下、左上的顺序踩下开关。从北侧楼梯往上，关掉机关后继续前进到3F与女王会面获得“黑いカギ”。东侧的道路沿着机关走，否则会遭遇落穴陷阱。5F有“ちいさなメダル”。在最高层外边遭遇BOSS，完成战斗后和ハディ-ト对话自动回村。村子的仓库里有“ふしぎな石版黄”，回收之后再到沙漠の城里与学者对话，然后和上方的女王对话获得“暗のルビ-”，在女王卧房北面的房间调查右侧石像背后能找到隐藏入口，宝箱里有“ちいさなメダル”，宝箱旁边放着“ふしぎな石版赤”。返回现代世界的化石发掘现场和堵住发掘场路口的人对话，接着进入挖掘场内取得另一块“ふしぎな石版黄”，底层的罐子里有“ちいさなメダル”。

BOSS战

セト	HP900
行动：通常攻击、ちからため、みなごろし、ルカニ	

比较难缠的家伙，跳到空中的攻击能对我方造成90点左右的伤害，降低防御的咒文“ルカニ”还会进一步削减我方的实力，因此各种回复手段一定要跟上，尽量不要陷入战斗不能状态，稳扎稳打慢慢消耗对方的体力。

沙漠（现代）

在砂漠の村中央的罐子里可取得“ふしぎな石版黄”，道具屋旁边的木桶里有“ちいさなメダル”。在砂漠の城有特殊事件发生，到神殿拼好左下方的黄色台座后前往新大陆。



クレ-ジュ篇

クレ-ジュ（过去）

在北边的村长家与村长对话，家里的罐子里有“ちいさなメダル”。出去与黑衣人对话后再到北边的神木处，与建筑物内的少女对话后回到村子。看到村民前往神木后重新返回神木，与红衣服的村民对话后进行战斗。将少女带回小屋，第二天与少女对话后拿“エルフのみずさし”盛水，对少女使用后回村。对村长使用“神木の朝つゆ”，然后在井口与黑衣人对话后对准水井使用“神木の朝つゆ”，剧情后与村长对话，然后前往神木。



神木の根っこ（过去）

与少女对话后出现入口，迷宫只有一条路，一路前进即可，这里有经验值很高的金属史莱姆，可以借此提升一下等级。在深处与いどまじん战斗，之后对紫色井水使用“神木の朝つゆ”。接下来做好万全准备，离开后会再度进行BOSS战，胜利后返回村长家休息，在农夫那得到“ふしぎな石版赤”，回到神木和少女对话能得到“しゆくふくの杖”。



BOSS战

いどまじん　HP580

行动：通常攻击、石つぶて、ちからため、ラリホー、二次行动

这个家伙不但攻击力高，技能“ラリホー”还会使我方进入睡眠状态，建议让每人都带上HP回复道具，避免被打成战斗不能的状态。

BOSS战

ウルフデビル　HP600

通常攻击、ばくれつけん、バイキルト

技能“バイキルト”的效果为攻击力两倍，附加效果后攻击伤害会在70～100之间，建议先使用“スカラ”给我方提升防御力后在慢慢对付这个家伙。

クレ-ジュ（现代）

这块大陆位于地图东北方，进入村子后在东北方屋子的地下找到“ふしぎな石版赤”，井里右边的抽屉和宿屋2F的衣柜里分别能取得一枚“ちいさなメダル”，前往神木可获得另一块“ふしぎな石版赤”。来到神殿拼好红色中间的石板台座后来到新大陆。

リートルード篇

リ-トル-ド（过去）

在村子的东北侧触发事件，然后前往井旁的クリ－ニの家发生剧情。在宿屋休息一晚后来到北边的桥，和桥上的士兵对话后再次回宿屋休息。第二天再和士兵对话后来到东边的バロックのアトリエ，得到钥匙后回到村子。在钟楼顶层停止时钟后来到クリ－ニの家楼下，读信并调查墙上的画后进入时のはざまの洞くつ。

时のはざまの洞くつ（过去）

迷宫内部错综复杂的传送阵很让人头疼，地图参见下图。在时钟状的区域，顺着北边逆时针走一圈就会出现新的传送点，进入后发生BOSS战，胜利后破坏砂时计返回村子。



BOSS战

タイムマスター　HP790

行动：通常攻击、メラミ、イオラ、まぶしい光

マキマキ在HP比较低的时候会使用“时の砂”使战斗回到开始状态，所以要先把两只マキマキ打倒后再集中对付BOSS。BOSS不但攻击力高，还会使用全体攻击性技能，建议采用双回复阵容作战。

出口
内部-A
内部-B
内部-C
A
传送阵
回复点

バロックの桥（过去）

在村子休息过后前往バロックの桥，走近人群后在左边的码头发现バロック，与其对话后来到北边的グリンフレ-ク，到宿屋楼下触发剧情。如果回到バロックのアトリエ会发生特殊事件。

グリンフレ-ク（过去）

进入北侧的大屋子，与1F的女仆对话后来到西侧的小民家听到イワン与カヤ对话。回到ハ-ブ园，小狗倒下后将其送回屋并与チェリ对话。回到大屋1F后，再去3F与チェリ对话，离开后再进入能得到“むらさきの小ビン”。再次在3F和チェリ对话后下楼到庭师的家与チェリ对话。在大屋1F与カサド-ル对话，选择“はい”后发生剧情。

メモリアリ-フ（过去）

先前往修道院，在山崖右边发现“リンダの墓”。回去告诉ペペ后跟她同行前往“リンダの墓”，村内东北方屋子1F的左边宝箱和山道西侧的宝箱内分别有一枚“ちいさなメダル”。

リ-トル-ド（现代）

前往现代世界地图西边的リ-トルード，在クリ-ニの家的B1F找到“ふしぎな石版绿”，调查B1F的书架能得到信，交给1F的学者能得到道具。北边有“世界ランキング协会の本部”，在这里可以进行“ちから”、“かっこよさ”和“かしこさ”三项能力的排名赛，排上名次可换取奖品。バロックの桥井内的衣柜有“ちいさなメダル”。

バロックタワ-（现代）

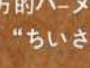
バロックタワ-在地图北边，在1F需要按下两个按钮开门，在2F西侧会移动的道路里有强制的杂兵战，4F需要把四个石像相对才能打开门。在5F需要寻找四个按钮，分别在西北边的通道、左边的水路、东北边和地图中间，右上有“ちいさなメダル”。取得“ふしぎな石版黄”和“ふしぎな石版绿”后到神殿拼好黄色右下的石板台座，来到ハ-メリア。




ハ-メリア篇

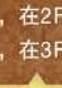
アボン～フズ（过去）

到アボン东北侧村长家对话后休息，村长家2F的衣柜有“ちいさなメダル”。第二天前往南方的フズ，途中的地下道有“ちいさなメダル”。到フズ后在宿屋休息，之后前往东北方的ハ-メリア，酒场的木桶里有“ちいさなメダル”。



ハ-メリア（过去）

在村子中央发生剧情，在宿屋休息到后半夜起来，通过传送点前往山奥の塔。武器屋会出售“炎のツメ”，不仅可以作为武器装备，还能当作道具使用，建议购入。

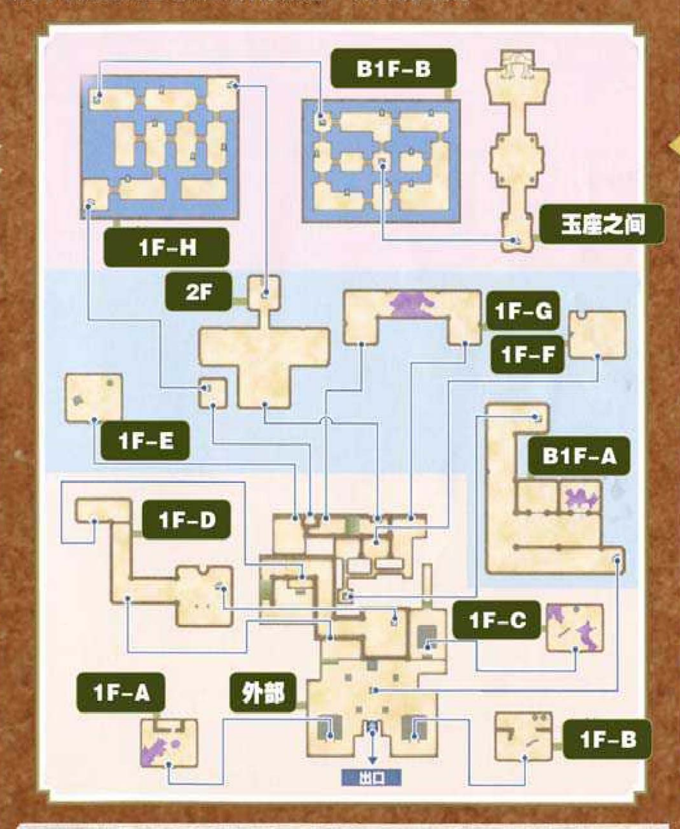


山奥の塔（过去）

进门后从西北侧的楼梯上去，在2F南侧落下与スライム对话，在3F可以略作休整后和东北方的小孩对话开门。在5F与药师对话，剧情后前往大地图西南方的海底都市。

海底都市（过去）

在东侧的房间和东北侧小房间的北侧宝箱里以及通道的罐子内能获得“ちいさなメダル”。在入口附近调查石碑开启隐藏通道，在开关操作桥的区域，先开启右边的通路再从左边绕到中间。最深处进行BOSS战后和老药师对话回塔。



BOSS战

グラコス　HP1400

行动：通常攻击、なぎ払い、冻りつく息、ハリケーン、もうどくのきり、二次行动

全体攻击的“ハリケーン”和“冻りつく息”威力不小，如果BOSS连续使用全体攻击技能会对我方造成致命打击，建议队伍由血厚的职业构成。“炎のツメ”附带的火属追加伤害很可观，建议提前购入。

ハ-メリア（过去）

在西北边的大屋后边使用木筏进入宝物库获得“ふしぎな石版绿”和“人鱼の月”，アボン的宝物回去顺便回去拿掉，之后前往现代世界的メザレ。

メザレ（现代）

到ニコラ家给女仆看“人鱼の月”，在教会前再与她对话，调查教会后方的地面发现楼梯，进入后获得“魔法のじゅう”。





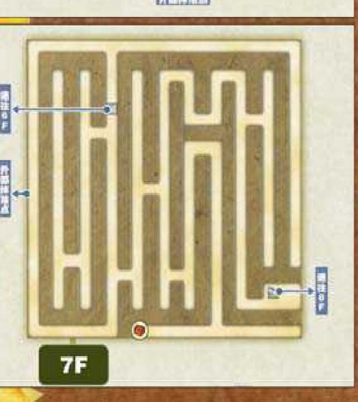
获得魔法のじゅう后

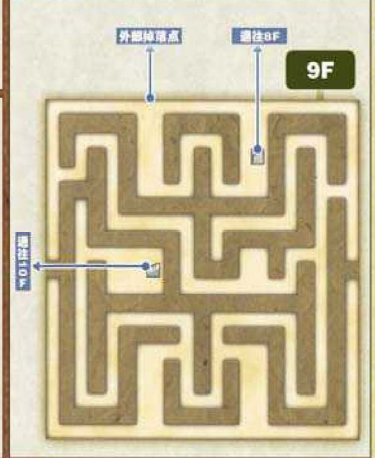


（以下部分不限先后）

神の兵のほこら（现代）

在メザレ的东边，进入取得“ふしぎな石版绿”，到グランエスタ-ド的酒场与ホンダラ对话后再到クレ-ジュ与ブルジオの别庄1F的管理人对话。前往オルフィ-北边的ブルジオの本宅，在B1F能找到“ふしぎな石版黄”，2F能拿到“まほうのカギ”和“ちいさなメダル”。与ブルジオ对话，出门时加入，然后前往ハ-メリア北边。在途中的メダル王の城里可用“ちいさなメダル”与国王交换道具。在城外使用“魔法のじゅう”到西边的世界一高い塔，迷宫比较大，具体见图，注意别掉下去了。在祭坛的最高层使用“ホットスト-ン”后メルビン加入队伍。







大地の精灵像（现代）

大地の精灵像位于砂漠の城的西南侧，在5F找到“ふしぎな石版青”。





ハ-メリア～山奥の塔（现代）

在ハ-メリア北侧发生剧情，到东南方アズモフ的家与其对话，从西北方乘木筏到东边民屋下有猫的地方能找到“ちいさなメダル”。前往山奥の塔，在B1F与キングスライム发生战斗，之后スラッち加入队伍，它会提示地上的陷阱，并且在3F东北方还会开门让主角通过。在最高层进行BOSS战，胜利后回收1F的“ふしぎな石版赤”和3F木桶的“ちいさなメダル”，回村与アズモフ对话再回塔，在3F与他对话后回村，在宝物库可找到“ふしぎな石版赤”。

BOSS战

キングスライム HP680

行动：通常攻击、从上方挤压、二次行动

杂兵キングスライム的强化形态，不难对付。

BOSS战

ギガミュ-タント HP1050

行动：通常攻击、冷たい息、凍りつく息、二次行动

有着较强的攻击力，普通攻击都能造成50左右的伤害，建议使用すばやさ值最高的角色进行回复工作比较保险。



海底都市（现代）

在东南方的小屋回收“ふしぎな石版赤”，东北侧小屋的北边宝箱和神殿外部的宝箱里有“ちいさなメダル”。在最深处会进行BOSS战，可以暂时避开等以后再来挑战，胜利后可获得“ふしぎな石版？”。此时可在神殿拼好右上的红色石板或右上的绿色石板。

BOSS战

グラコス5世 HP1500

行动：通常攻击、なぎ払い、凍りつく息、ハリケ-ン、もうどくのきり、二次行动

攻击方式和グラコス没有区别，不过这次少了老药师作为被攻击对象，一切都要靠自己解决。





プロビナ篇



プロビナ（过去）

拼好绿色石板台座来到新的大陆。先前往东边小桥，在桥上与男性对话，到村子时选择“いいえ”进入，东南方民家的木桶内有“ちいさなメダル”。从村子北边进入プロビナ山洞くつ，入口右边有宝箱，取得后到左边山洞，穿过后来到プロビナ山。



プロビナ山（过去）

进入教会发生剧情，在教会后面的泉可以回复体力。回到プロビナ后去西边的桥，在桥上捡起女神像后再去教会与神父对话，剧情后再回村。在村里捡起ラズエル掉落的东西，返回教会的泉发生BOSS战。胜利后回到现代世界，在オルフィ-西南出现新大陆。

BOSS战

りゅうき兵 HP1200

行动：通常攻击、バギクロス、ばくれつけん

刚开始战斗时敌人的招式威胁较大，此时先进行防御和回复，将伤害控制到最小，一段时间后会有剧情发生，剧情后BOSS会被弱化，此时就可以轻松解决它了。



プロビナ（现代）

井底地面有“ちいさなメダル”，在プロビナ山洞くつ3F的西侧可回收“ふしぎな石版黄”，教会左边房间取得“ふしぎな石版绿”，地下室有“ちいさなメダル”。





ル-メン篇



ル-メン（过去）

在神殿拼好右上的红色石板台座可来到ル-メン，途中的丘陵可回收“ふしぎな石版黄”。进入村子后发生杂兵战，在武器屋另一侧门进入打倒敌人可拿到宝箱。进入西北方的井，与神父对话后进入北边的大屋子，屋子左边的罐子有“ちいさなメダル”，2F发生BOSS战，胜利后在左边柜子拿到“やみの塔のカギ”，出发到地图西边的暗のドラゴンの塔。

BOSS战

ボルンガ HP1000

行动：通常攻击、大防御

虽然攻击力较高，但攻击方式单调，且只能进行一回行动，比较简单的战斗。

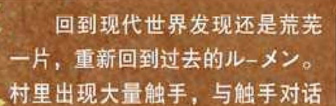


暗のドラゴンの塔（过去）

进入后发生杂兵战，1F西侧宝箱有“ちいさなメダル”。在6F需要先开启西侧的开关、再开启东侧开关、最后开启中间的开关才能往上。最上层进行杂兵战后接着会与BOSS发生战斗，胜利后回村。

BOSS战
暗のドラゴン HP1350
行动：通常攻击、冻りつく息、激しい炎

全体攻击“激しい炎”有着极高的攻击力，全员会遭受70点左右的伤害，建议把回复放在首位，慢慢磨死它。



ル-メン（过去）

回到现代世界发现还是荒芜一片，重新回到过去的ル-メン。村里出现大量触手，与触手对话就会发生战斗，在大屋2F与男性对话后通过村后的井进入ル-メンの洞くつ。

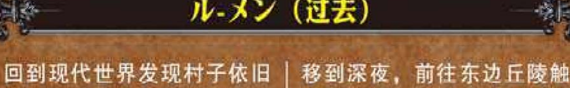
ル-メンの洞くつ（过去）

沿着根部前往洞深处，调查路上的剑可以得到“はがねのつる”。同时这里还能得到被诅咒的防具，如果进行装备，必须让神父解除诅咒后才能取下，在最深处发生BOSS战。



BOSS战
ヘルバオム HP1300
行动：通常攻击、甘い息、まぶしい光、二次行动

随从ヘルバオムのねっこ攻击力较高，建议先解决掉再集中火力对付BOSS。虽然BOSS的技能“甘い息”会让我方角色睡眠，但没有了随从的强力攻击后，对付起来也就不那么困难了。



ル-メン（过去）

回到现代世界发现村子依旧处于荒芜状态，再次回到过去，进入北边大屋子后发生剧情。与村子中央的人群对话，选择“いいえ”后再次回到屋子。剧情推移到深夜，前往东边丘陵触发剧情后自动回到村子，在屋外再次与ヘルワ-ム战斗，将其打倒后回屋，之后返回现代世界。



ル-メン（现代）

村子终于恢复正常，在井里的衣柜可以找到“ちいさなメダル”。前往暗のドラゴンの塔回收最上层的“ふしぎな石版？”，1F的宝箱可以得到“ちいさなメダル”。到神殿把最后一个红色石板台座拼好前往新大陆。



マ-ディラス篇



マ-ディラス（过去）

地图北侧的ラグラ-ズ里可以搜刮一些道具。マ-ディラス位于地图东边，城内东南方2F的宝箱需要从雕像处从左到右穿过门后再从上穿到下，开箱后拿给旁边的人。在西北侧的3F与皇太后对话，获得“皇太后の书状”。到1F被赶出去，前往大地图南方的マ-ディラス大神殿。



マ-ディラス大神殿（过去）

到中央楼梯，按照刚才的方式可以进入B1F的墓地，里面的罐子有“ちいさなメダル”。在2F把书状拿给大神官，前往大地图西边泷壶の洞くつ。迷宫只是一条路，尽头有瀑布挡路。进入小屋与木工和女性对话，到第二天就能通过，取得“星空の结晶”后回大神殿。与大神官对话后取得书状，回到城内与国王对话，在王の间下层房间的衣柜内有“ちいさなメダル”。来到城下町会遇见大神官的使者，再回到マ-ディラス大神殿再与大神官对话后前往マ-ディラス。



マ-ディラス（过去）

进入后与BOSS“メディルの使い”发生战斗，胜利后进入西侧的魔法研究所，前往地下后追逐ゼッペル，到桥上触发战斗，必败。到城南侧2F的道路与大神官对话，接着在1F中庭再次与ゼッペル战斗。如果之前在城2F把道具给男子，离开前可到城西南1F取得“いかずちの杖”。

BOSS战
メディルの使い HP1390
行动：メラミ、バギクロス、ラリホ-マ、マホカンタ、マホト-ン、二次行动

很强力的法系敌人。“ラリホ-マ”和“バギクロス”有着很高的攻击力，并且其本身魔法耐性很高，因此这场战斗中我方法系职业可以专注于回复，供给方面就交给物理型角色吧。

BOSS战
ゼッペル HP2200
行动：通常攻击、メラゾ-マ、ベギラゴン、冻りつく息、二次行动

招式“メラゾ-マ”能对单体造成120以上的伤害，HP较低的职业就不要出来送死了。我方法系职业的作战指令选择“いのちをだいじに”，基本可以保证队伍的安全。



フィッシュベル（现代）

回到神殿后マリベル离队，来到フィッシュベル的マリベル家2F发生剧情，在家里与ボルカノ对话打听到ユバ-ル族的事情。

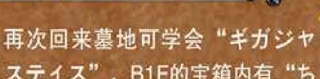


ユバ-ル族の休息地（现代）

ユバ-ル族的休息地在西边大陆，与这里每个人对话后再到村长的帐篷对话，东南帐篷附近的罐子里有“ちいさなメダル”。前往西边悬崖与アイラ对话，在族长帐篷发生剧情后アイラ成为同伴。前往新出现的マ-ディラス，在世界地图西北方向。

マ-ディラス（现代）

到城内与女王对话，在中央民家旁的木桶和井里的衣柜能得到“ちいさなメダル”。



マ-ディラス大神殿（现代）（非必须）

到中央地下的墓地，取得“ふしぎな石版绿”，调查墓碑可学会“マジャスティス”。回到过去的大神殿与大神官对话后再次回来墓地可学会“ギガジャスティス”，B1F的宝箱内有“ちいさなメダル”。

圣风の谷篇





圣风の谷（过去）



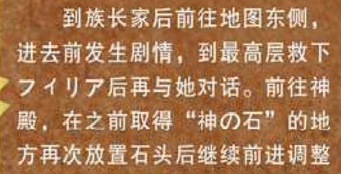


到神殿拼好右下绿色石板台座前往圣风の谷，前往族长的家，到东侧发生剧情，登上楼梯前往北边。族长家的衣柜可获得“ちいさなメダル”。

黒云の迷路～リファ族の神殿（过去）



在1F西侧宝箱可获得“ちいさなメダル”，在全黑的房间里调查石像，朝着石像尾巴方向小心前进,深处发生BOSS战,胜利后继续往北到リファ族の神殿，1F北边区域的木桶内有“ちいさなメダル”，深处入手“神の石”回村。



BOSS战

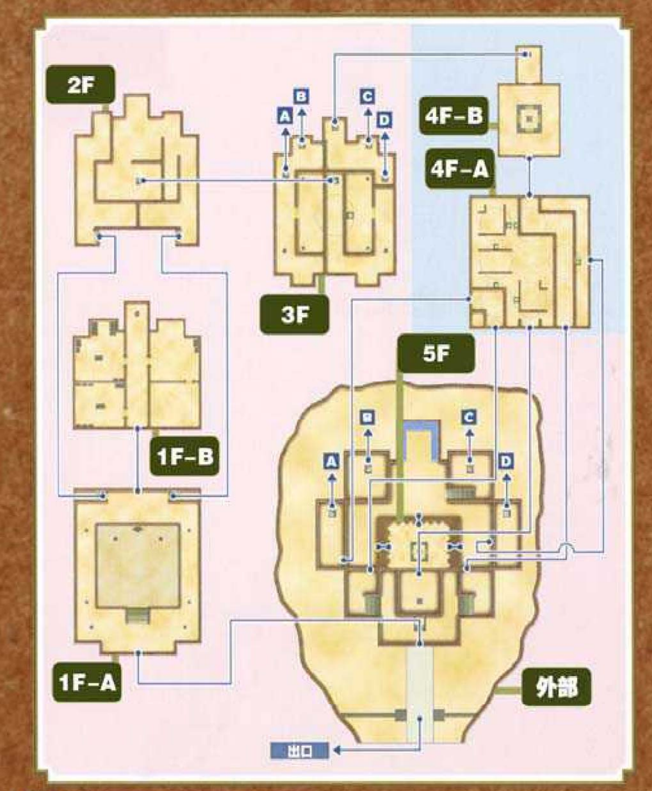
やみのまじん HP2500

行动：通常攻击、のしかかる、バギクロス、不気味に笑う、二次行动

技能“不气味に笑う”使用频率较高且没有任何作用，因此我们有足够时间进行猛攻，没什么难度。

リファ族の神殿（过去）

到族长家后前往地图东侧，进去前发生剧情，到最高层救下フィリア后再与她对话。前往神殿，在之前取得“神の石”的地方再次放置石头后继续前进调整道路，让风吹到女神像处，在这里会进行BOSS战，战胜后调查女神像可获得装备。回村，剧情后出去，得到“神の石”。



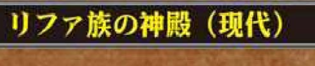
BOSS战

ヘルクラウダー HP3080

行动：通常攻击、しんくう波、召唤ベビークラウダー、二次行动

游戏中最强BOSS之一，召唤出来的ベビ-クラウダ-会使用睡眠的咒文，一定要尽快将其干掉。BOSS技能中的“しんくう波”能对我方全体造成100左右的伤害，连续使用时威胁极大，因此此战建议使用高HP职业作战，并且祈祷BOSS不要连续两次使用“しんくう波”。

リファ族の神殿（现代）

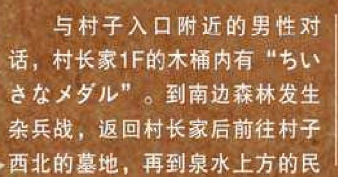


回收圣风の谷的道具后来到リファ族の神殿，在放置“神の石”的地方取得“ふしぎな石版黄”。在入口的东边宝箱可以取得“ちいさなメダル”，1F的居住区可获得“ふしぎな石版青”和“ちいさなメダル”。

レブレサック篇



レブレサック（过去）

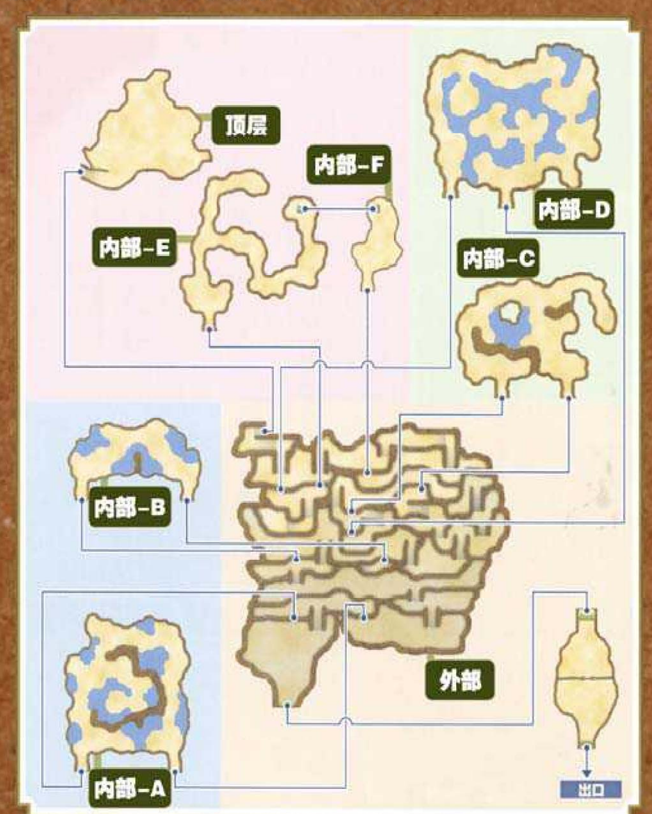


与村子入口附近的男性对话，村长家1F的木桶内有“ちいさなメダル”。到南边森林发生杂兵战，返回村长家后前往村子西北的墓地，再到泉水上方的民家，与ルカス对话后到村长家里选择“はい”协助，接着到教堂前与魔物对话两次后再与ルカス对话，选择“はい”触发剧情后来到魔物の岩山。



魔物の岩山（过去）

迷宫错综复杂，详情见地图，内部-C地区的宝箱里有“ちいさなメダル”，在最高层发生BOSS战。



BOSS战

ボトク HP2500

行动：通常攻击、マホトーン、もうどくのきり、二次行动

BOSS的攻击力高，但会针对一个人持续攻击，只要被攻击的角色进行防御，其他角色进行攻击和回复，很轻松就能将其打败。





レブレサック（过去～现代）

与村长对话后自动来到教堂。再次前往村长家，在教会带教父到村外。返回到现代世界，这片大陆在沙漠的北侧，到レブレサック之后触发剧情，调查中央石碑后与村长以及村长家下方

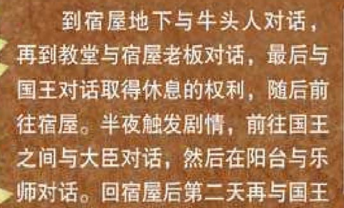
的孩子对话后进入仓库，剧情过后获得“ふしぎな石版青”，在村子墓地调查两次后能获得五枚“ちいさなメダル”。在神殿拼好右下蓝色的台座到新世界。

コスタール篇



コスタール（过去）

到宿屋地下与牛头人对话，再到教堂与宿屋老板对话，最后与国王对话取得休息的权利，随后前往宿屋。半夜触发剧情，前往国王之间与大臣对话，然后在阳台与乐师对话。回宿屋后第二天再与国王对话，接着前往ホビット族の洞くつ。东边民家附近的罐子里有“ちいさなメダル”。在通道看到的宝箱需要进入民家打破罐子并移动书架再进去拿，内有“ふしぎな石版？”。





ホビット族の洞くつ（过去）

途中有居住区，与长老对话后继续往深处前进，B1F宝箱内有“ちいさなメダル”。在最深处发生BOSS战，之后调查石壁得到“光ゴケ”。回城发生剧情，到なぞの神殿右下青色传送门，到七色の入り江调查获得“七色のしずく”。



BOSS战

ガマデウス HP1300
行动：通常攻击、冻りつく息

たつのこナイト HP250
行动：通常攻击、ホイミ、冻りつく息

シードラゴンズ HP320
行动：シードラゴンズ：通常攻击、ベホイミ、激しい炎

虽然敌人都会全体攻击，不过除ガマデウス外，另外两个家伙的血量都不多，集中火力将它们消灭后就不足为惧了。



大灯台（过去）



大灯台在城的北边，沿着足迹前进，1F有“ちいさなメダル”。迷宫内移动的石板需要尽快在两块石板接触的瞬间通过。在最上层对着火焰使用“七色のしずく”进入异空间发生BOSS战，回城后得到“コスタール王の亲书”。再现代世界的エンゴウ与村长对话得到“圣なる种火”，返回大灯台的最上层使用火种后谜题解决。回城受到嘉奖得到“水龙の剑”，再到ホビット族の洞くつ可获得“ふしぎな石版？”。

BOSS战

バリクナジャ HP1600
行动：通常攻击、痛恨の一击、ベホイミ、じひびき

由于每回合只有单次行动，这让拥有高攻击力的BOSS失去了威胁，注意回复即可轻松对付。



コスタール（现代）

回到现代世界，在赌场3F听关于石板的事情。在B1F与男子对话，再到防具屋里侧对话。前往大灯台，5F宝箱有“ちいさなメダル”，在最上层与防具屋店主对话得知石板的下落。与地下酒场的神父对话后再到教堂楼上和修女说话，在2F的教堂桌子处得到“ふしぎな石版？”。城下町东边原来取得石板的地方有“ちいさなメダル”。



ホビット族の洞くつ（过去）

与国王对话可以获得特别会员证，B3F的宝箱有“ちいさなメダル”。

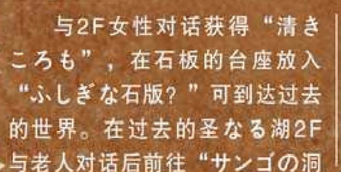
魔空间の神殿篇



圣なる湖（现代）



从フォーリッシュ往东走即可到达，与2F士兵对话后进入1F的大门，之后到サンゴの洞くつ。在洞窟里可以获得“ふしぎな石版？”和“まものせいそく图”，在忘れ去られた神殿使用“神の石”可以到达天上の神殿。



天上の神殿（现代）

与2F女性对话获得“清きころも”，在石板的台座放入“ふしぎな石版？”可到达过去的世界。在过去的圣なる湖2F与老人对话后前往“サンゴの洞くつ”，在路上可以看到两个幽灵，以后需要再来。在祭坛上使用“神の石”，掉下的神殿会升上去。回到现代世界，与南侧神殿2F的修女对话获得飞空石。



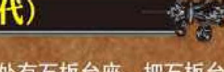
谜のほこら（现代）



ハーメリア往北的环山地带，与黑衣人对话获得“ふしぎな石版？”，在最左边调查桌子角落可获得“ちいさなメダル”。



魔空间の神殿（现代）



回主角的家与士兵对话，然后到グランエスタード与国王对话。前往发掘现场の洞くつ，在B5F分歧路往右边传送点能回入口，传送点前方有“ちいさなメダル”；左边最深处有石板台座，把石板台座拼好后进入魔空间の神殿。迷宫不算复杂，中途要沿着发光的楼梯前行，在最深处发生BOSS战，将魔王打倒后外出，浮起新大陆。

BOSS战

魔王オルゴ・デミーラ 第一形态HP3000、第二形态HP4200
行动：第一形态：通常攻击、メラゾーマ、イオナズン、マグマ、妖しい瞳、冻てつく波动、二次行动
第二形态：通常攻击、突进、激しい炎、冻りつく息、しんくうは、冻てつく波动、二次行动

比较艰难的一场战斗。第一形态的技能“メラゾーマ”能对单体造成120左右的伤害，“イオナズン”则能对全体造成HP100左右的伤害；而第二形态的突进更是能造成高达170左右的伤害，连续行动两次的话必定会有人陷入战斗不能状态。除了超高的攻击力外，两种形态下都会使用消除咒文能力的技能，所以我方用来提升能力的咒文利用率被降到了最低，只有让强力回复职业不断进行全体回复慢慢跟BOSS耗，MP药一定要带足。如果战前能用83枚“ちいさなメダル”换取“けんじゃの石”的话对战斗会有极大帮助（“けんじゃの石”可在战斗时使用给全体回复HP，并且永远不会损坏）。主攻手推荐HP高的战士类型职业，用持有“水龙の剑”的主角来主攻比较合适。

世界封印篇



グランエスタード～マーディラス大神殿（现代）

剧情后返回天上の神殿，通过传送点回到グランエスタード，在城内1F与国王吃饭，之后前往マーディラス城找女王对话，然后到マーディラス大神殿开始大会，剧情后ヨハン加入，离开前到城下町北边民家见ヨハン的师傅。ユバール族の休息地西边的神の祭坛の湖，剧情过后有一段时间无法转职，记得先选定好职业后再出发。



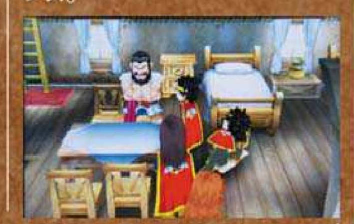
湖の洞くつ（现代）

与族长对话后在帐篷休息，第二天取得“大地の铃”。迷宫与以前相同，最深处发生剧情，水退去后出去与族长对话，仪式成功，神复活并被转移到神殿。



グランエスタード（现代）

回家后与双亲对话，到船里与コック长对话开始盛宴。宴会中在北边与老人对话后前往グランエスタ-ド城，与国王对话开始盛宴。回到家中的主角再次从母亲那拿“アンチョビサンド”给船上的父亲，与船里的コック长对话后再与码头的アミット对话，然后前往グランエスタ-ド城。在王の间与大臣对话后前往食堂，剧情后来到クリスタルパレス。





クリスタルパレス（现代）

在地下牢房拿到“さいごのカギ”后就可以打开全部的门了。2F东侧的罐子里有“ちいさなメダル”，前往2F西侧休息，在最上层与全部人对话，下楼前神出现，“暗のルビ-”被收回，剧情后回到グランエスタ-ド。



グランエスタ-ド（现代）

世界发生异变，如果之前拿到了“さいごのカギ”，可以在城下的宝物库拿到アイラ的装备，在地下牢房调查角落可以得到“ちいさなメダル”。来到フィッシュベル，与マリベル对话后她返回队伍，前往なぞの神殿调查神殿前的石像与メルビン通信，进入蓝色以外的小屋发生剧情。



大灯台（现代）

现在开始要操作メルビン一人行动，战斗时要小心。到大灯台发现进不去，然后前往ホビット族の洞くつ与国王对话，取得许可后返回大灯台。在灯台最上方调查火种，然后操作切换到主角这边，到なぞの神殿中红色传送点。



エンゴウ～炎の山（现代）

在エンゴウ与西北侧、东南侧和西南侧三处烛台附近的人对话并进行战斗。到村长家2F与パミラ对话后加入队伍，与パミラ店里的助手对话后前往火山。迷宫的构造和之前一样，B4F有回复点，可以在这里提升一下等级，这一层的宝箱里有“ちいさなメダル”。最深处发生BOSS战，回村后パミラ离开，通过炎の山的传送点回到フィッシュベル。

> **BOSS战**
>
> **炎のせいれい** HP5000
>
> 行动：メラミ、メラゾ-マ、マグマ、投火球、激しい炎、おたけび
>
> 技能“マグマ”使用频率较高，可对我方全体造成80左右的伤害，总体来说压力不大，使用技能“バイキルト”将主攻手的攻击力升至两倍后猛攻即可。



マ-ル・デ・ドラゴ-ン（现代）

与码头与マ-レ和アミット对话后发展剧情，醒来后身处マ-ル・デ・ドラゴ-ン，与シャ-クアイ对话。船内会贩卖不少好装备，船内的罐子和与东侧B1F的猫对话都能获得“ちいさなメダル”。剧情后来到到ダ-マ神殿，现在可以进行转职了，在地下1F可以看到神官长和男女的对话。回船与最高处的舵手对话后返回フィッシュベル，神殿开启了黄色和绿色的传送点。



风の塔（现代）

进入绿色传送点的小屋来到リファ族の神殿，在楼顶与男性对话会发生杂兵战。在圣风の谷村长家前发生剧情，进入与セファ-ナ对话后加入队伍，之后来到东南方的风の塔。塔中的路很长，1F的宝箱有“ちいさなメダル”在最上层发生剧情后来到始祖たちの村。



始祖たちの村～风の迷宫（现代）

进入族长之家，把全部罐子敲碎后和族长对话获得“封印のほこらのカギ”，离开时会得到“圣风の光球”，使用后可以直接回到村子。宿屋1F的罐子有“ちいさなメダル”，在祭坛使用“封印のほこらのカギ”后进入“风の迷宫”，在迷宫里依靠视觉错觉落下到新区域，在第三个区域有“ちいさなメダル”，最深处发生BOSS战。通过传送点回到村子，再次敲碎所有的罐子和族长对话，最后来到リファ族の神殿的女神像处使用“风のロ-プ”，之后セファ-ナ离开队伍。

> **BOSS战**
>
> **ネンガル** HP4680
>
> 行动：通常攻击、つるぎのまい
>
> BOSS的技能只有一招，不过攻击力很高，能对单体造成200左右的伤害，开场后第一时间使用增加防御的咒文。由于这个家伙一回合只能行动一次，因此只要保证不被一招秒掉就没什么危险。



砂漠の城（现代）

进入神殿黄色转送点的门来到砂漠の城，在B1F和女王对话，然后在砂漠の村与村长对话。到サイ-ド家后サイ-ド加入，进入村中央的罐子与シャ-マン对话，剧情前往召唤仪式。仪式失败后到砂漠の城和女王对话获得进入地下的许可，在深处发生剧情，和三个魔物对话并打倒它们后拿到“王家のカギ”，返回和女王对话，之后从沙漠の村中央罐子内的传送点来到大地の精灵像。



地底ピラミッド（现代）

在精灵像1F使用“王家のカギ”进入地底ピラミッド，调查地上所有的文字，然后在有棺木的区域把棺木全部关上获得“まなざしの宝石”；在怪物脸的门前等待一段时间门才会开，在里面取得“ル-ジュの宝石”；在祭坛有“ハ-ト型の宝石”，使用后裂开成为“ピアスの宝石”；在深处取得“ノ-ズの宝石”。前往沙漠复活精灵，之后向沙漠的女王和族长报告。



マ-ル・デ・ドラゴ-ン（现代）



三大精灵复活后到マ-ル・デ・ドラゴ-ン发生剧情，之后自动回到グランエスタ-ド。今后可在マリベル的家与她对话切换队员。

最终决战



海底都市（现代）

与グラコス5世对话获得“デ-モンスピア”。



海底王の住みか（现代）

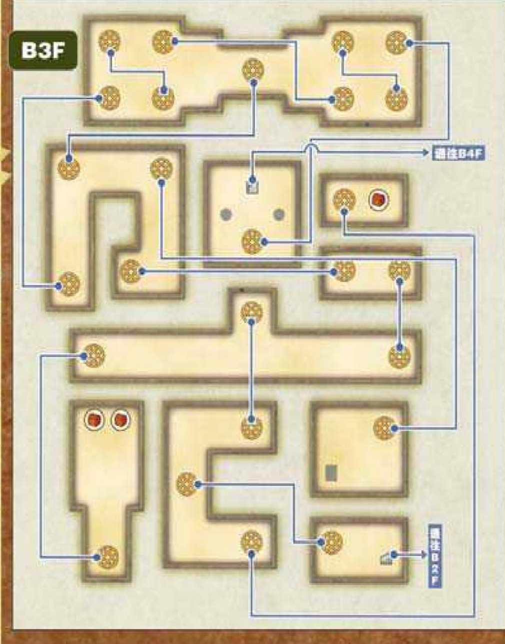
进入移民の町北边的漩涡，与海底王对话后到サンゴの洞くつ与魔物对话，返回与海底王对话后再去与魔物对话，可从魔物那里获得“ふしぎな石版？”。



サンゴの洞くつ（过去）

到天上の神殿调查石板台座回到过去，到サンゴの洞くつ与鸟居附近的王子和女仆对话得到“ふしぎな石版？”。

ダ-クパレス（现代）



乘坐飞空石从空中着陆。迷宫前半段与クリスタルパレス相同，在地下牢往下跳进入新区域。3F和B2F的宝箱分别有一枚“ちいさなメダル”，B3F的传送阵见地图。1F的王座位置踩下中间的开关开门，以后可以直接从这个门进入到下层区域。深处的蛋调查后会有怪物出现。在最深处的祭坛处使用不同属性的“アミュレット”能去不同的迷宫，因为各个迷宫里都有强力的装备和道具，建议所有迷宫都走一遍，大地属性的迷宫里有“ちいさなメダル”。通过任意一个属性迷宫后都会来到最深处进行最终BOSS战。

BOSS战

オルゴ・デミ-ラ　第一形态HP3500、第二形态HP3300、第三形态HP3000、最终形态HP4500

行动：第一形态：尾巴攻击、冻える吹雪、灼热の炎
第二形态：通常攻击、メラゾ-マ、イオナズン、かまいたち、あやしいひとみ、投火球、念じボ-ル、せいけんづき、一～三次行动
第三形态：通常攻击（混乱）、尖爪攻击、おぞましいおたけび、もうどくのきり、マグマ、二次行动
最终形态：通常攻击（麻痹）、まきつき、おしつぶし、灼热の炎、いてつく冷气、マダンテ、魔力回复、いてつく波动、めいそう、召唤ブロブロス或ドゴロク、ラリホ-、二次行动

第一形态的技能“冻える吹雪”和“灼热の炎”均为全体攻击，能对我方造成100～120点伤害，不过速度较慢且一回合只能行动一次，保证每回合进行全体回复就不难对付；第二形态的火焰攻击会对全体造成150左右的伤害，并且火焰攻击和“念じボ-ル”是不能防御的，最可怕的是他每回合最多可以进行三次行动，等级不够或使用HP较低的职业时很容易战斗不能。并且这个形态的BOSS回避率很高，部分命中率低的技能很难打中它；第三形态的技能“おぞましいおたけび”能对我方全员造成130左右伤害且附带混乱效果，一定要第一时间恢复；最后一个形态有着多样的攻击多样，技能“マダンテ”能对全体造成高达200左右的伤害，二次行动中使用这招的话很容易造成我方多人战斗不能的情况。好在BOSS在使用了这招之后，下回合必定进行魔力回复，此时赶紧将我方强力回复职业救起来准备翻盘。各种回复道具、特别是回复MP的道具一定要带足。





通关后在各地凯旋，需要和特定人物对话才能离开。具体为与天上の神殿楼梯下的士兵、ダ-マ神殿B1F山贼、1F大神官、2Fブルジオの息子、圣风の谷东边屋子内的セファ-ナ、メザレ的ニコラ、砂漠の城的女王对话、在エンゴウ和村长对话两次、在マ-デイラス和女王グレ-テ对话、コスタ-ル城随便找个人对话会自动回到マ-ル・デ・ドラゴ-ン与シャ-クアイ对话。在グランエスタ-ド先到城下町的井里找到“ふしぎな石版？”，最后在フィッシュベル出航，和ボルカノ对话后到木桶中找到マリベル。完成以上全部对话后迎来结局。



谜の异世界



如果在之前的流程中收集到了85枚“ちいさなメダル”，可以找メダル王交换取“ふしぎな石版？”，在なぞの神殿的四色门上方开启台座，拼好来到谜の异世界。迷宫是以往所有迷宫的结合体，不过迷宫没有岔路，沿途可收集到三枚“ちいさなメダル”，最深处与神さま进行战斗。如果能在19个回合内打败BOSS，可以选择“ふしぎな石版？1～3”、“超しもふり肉”、“ゆめのキャミソ-ル”或“ゆうしゃの心”作为奖励。

BOSS战

神さま　HP12500

行动：通常攻击、かまいたち、いっぱつギャグ、ステテコダンス、妖しい瞳、いてつくれいき、れんごく火炎、ジゴスパ-ク、一～四次行动

“れんごく火炎”攻击力很高，“ジゴスパ-ク”更是能对我方造成270左右的超高伤害，并且每回合最多可以行动四次，因此战斗难度相当高，建议队伍成员的HP不要低于500，最好转职为勇者且等级在50以上再去挑战。



さらなる异世界



分别收集コスタ-ル神父的桌子下、コスタ-ル赌场的奖品（2000枚）、海底王事件与魔物对话、移民の町最终阶段（第四阶段）的宝箱、最终迷宫中激流の洞くつ的宝箱以及在19回合内打败神さま的奖励品中的“ふしぎな石版？”（神さま奖励品中的石板有三块，也就是说至少要打败他3次）后。到谜の异世界的台座房间更深处的台座将其拼好，就能来到最后的隐藏迷宫“さらなる异世界”。迷宫依旧是所有迷宫的集合，在最深处与最终隐藏BOSS“四大精灵”战斗。四大精灵虽然是最后一个BOSS，但只要能打过神さま的话，四大精灵就不算难了。胜利后可以在最深处与神对话，他会移民到移民の町。

文 苍穹



动作	恶魔城 暗影之王 命运之镜		
ACT	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate		
	Konami	2013 年 3 月 5 日	美版	1 人
	39.99 美元	无对应周边	推荐玩家年龄：17 岁以上	

本作由西班牙的水银蒸汽工作室开发，作为《暗影之王》三部曲中的第二作，在风格上与GBA和NDS时代的《恶魔城》有不小的差别。与以往偏向A·RPG风格的系列作品不同，《命运之镜》并没有角色成长和装备更换等要素，风格上更加硬派，不过整体难度并不算高，玩家们在习惯其中的差异后相信很快都能顺利通关。

系统介绍

界面解说



①生命槽
②魔法槽
③当前副武器&个数
④当前等级&经验槽
⑤特殊能力，可触摸切换
⑥副武器，可触摸切换
⑦当前场景名称&地图
⑧点击后进入地图、道具和招式界面

基本操作

按键	功能
滑杆	角色移动
方向键↑/↓	副武器切换
方向键←/→	特殊能力切换
X	纵向挥鞭
Y	横向挥鞭
B	跳跃/起身/游泳
A	使用副武器（按住可蓄力）
L	防御/（配合滑杆）闪避
R	抓投/悬挂/调查
Select/Start	暂停并调出系统菜单

注1：触摸屏除了可以切换副武器和特殊能力外，在地图界面还能从左上角拖动图标对地图进行自由标记。

注2：游戏中有时会出现QTE提示（BOSS战中居多），按键都是固定的，判定时间也比较宽松。

进阶操作

正篇中3名可操作角色的经验槽和招式是共通的，达到相应等级时招式就会自动解锁，下面简要分析介绍技能列表中的所有招式。

Dodge （初期）

操作：按住L+滑杆←/→
说明：回避敌人的攻击，在地面时为翻滚、空中时为突进。对于尚未获得二段跳能力的角色，在空中向前突进也可以增加一定的跳跃距离，这个技巧要善加利用。

Block （初期）

操作：按住L
说明：防御敌人的攻击，在地面和空中皆可使用，空中防御时有一个短暂的滞空时间，虽然不合常理但在躲避攻击或机关时非常有用。注意，敌人发出白色亮光的蓄力攻击是无法防御的。

Synchronized Block （初期）

操作：敌人攻击命中的瞬间按L
说明：即时防御，在地面和空中皆可使用，成功发动后能弹开敌人的攻击并令其陷入硬直，创造反击的绝佳机会。本作除了EASY难度外，其他难度下敌人的攻击伤害都比较可观，利用好回避和即时防御系统伺机反击才是较为安全的打法。

Chained Grab （初期）

操作：R
说明：对敌人造成一定伤害后，其会陷入全身发出白光的眩晕状态，此时面朝敌人按R键，就能发动具有一定演出效果的终结技（纵使隔着一段距离也可以发动，且在地面和空中时的演出效果不同）。所有BOSS在生命槽打空时都需要用R键终结，否则一段时间后其会回复少量生命槽。

Stomp （初期）

操作：（在空中）按住L+滑杆↓
说明：虽然名为“重踏”，但实际上并没有攻击判定，仅用于快速下落，躲避敌人的空中攻击。

Fast Recovery （初期）

操作：（受创时）B
说明：受到敌人攻击、被打翻在地时能快速起身，避免受到进一步的伤害。

Direct Attack （初期）

操作：Y
说明：横向挥鞭，攻击前方的目标，判定范围较小但速度快。

Area Attack （初期）

操作：X
说明：纵向挥鞭，攻击上方到前方90°范围内的目标。出手速度和威力都略逊于上一招。

Direct Attack Combo （初期）

操作：YYYY
说明：横向挥鞭4连击，攻击前方的目标，速度快、单击威力大。

Area Attack Combo （初期）

操作：XXXX
说明：纵向挥鞭4连击，前两下可攻击上方到前方90°范围内的目标，后两下可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°）。出手速度和威力都略逊于上一招。

Direct Attack Combo Final （Lv2）

操作：YYYYY
说明：在Y键4连击的基础上追加第5下横向挥鞭，最后一下有较高几率打翻敌人。作为很早就能觉醒使用的连技，虽然攻击范围较窄，但是威力比起X键要高得多，出招速度快且最后一击可吹飞，对付很多BOSS时也能把整套连技打全。

Area Attack Combo Final （Lv3）

操作：XXXXX
说明：在X键4连击的基础上追加第5下纵向挥鞭，最后一下有两次判定，可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°）。虽然威力较小，但攻击范围能顾及到角色的上方和前后方，初期可以用来对付空中的敌人。

Guillotine （Lv4）

操作：（在空中）按住Y
说明：在空中伴随着如闸刀一般的挥鞭攻击落地，可打翻敌人，威力大但速度稍慢。

Spinning Chain （Lv5）

操作：（在空中）按住X
说明：在空中进行旋转挥鞭攻击，可攻击到360°范围内的目标，威力比前一招小但速度更快。

Rising Strike （Lv6）

操作：YB
说明：挥鞭攻击前方的目标、将其挑空的同时自己也跃到空中，可展开空中追击。本作中杂兵带白光的蓄力攻击都具备霸体判定，普通攻击、甚至是带有吹飞效果的攻击都无法中断，但是带有挑空属性的招式例外。对于地面上只要是吃挑空攻击的敌人，它们的任何攻击都可以被YB或XB中断，即使面对多个敌人也有很高的安全保证。

Rising Assault （Lv7）

操作：XB
说明：旋转攻击前后方的目标、将其挑空的同时自己也跃到空中，可展开空中追击。

Tremor Punch （Lv8）

操作：按住L+Y
说明：蓄力掌击攻击前方的目标，有破防效果，对于持盾的、以及经常防御的敌人非常有效。

Earthquake Punch （Lv9）

操作：按住L+X
说明：蓄力震地攻击，威力较小但有一定的范围效果，可震倒附近的敌人。

Heavy Direct Counterstrike （Lv10）

操作：YYY
说明：在即时防御成功后迅速对前方的目标进行3连击。

Heavy Area Counterstrike （Lv10）

操作：XXX
说明：在即时防御成功后对前后方180°范围内的目标（空中时为360°）进行3连击，最后一下有两次攻击判定。出手速度和威力都略逊于上一招。

Guillotine Final （Lv11）

操作：（在空中）按住Y、落地后继续按住Y
说明：在空中蓄力Y、落地后追加一次收鞭攻击，威力大、可打翻敌人，但速度稍慢。此招不仅威力巨大，在面对会防御的敌人时也有很高的实用性，收鞭攻击的吹飞效果就连BOSS也不例外，伤害可观。不过缺点是最后的收鞭速度稍慢，收招硬直大，容易被敌人中断。

Spinning Chain Final （Lv12）

操作：（在空中）按住X、落地后继续按住X
说明：在空中蓄力X、落地后追加旋转挥鞭攻击，可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°），为三次判定。

Chain Shredder （Lv13）

操作：按住Y
说明：向正前方进行连续快速的挥鞭攻击，单击的伤害不高，但胜在速度快，累积伤害较为可观。

Chain Barrier （Lv14）

操作：按住X
说明：向正前方进行5次挥鞭重砸，速度较慢但单击威力大，可攻击上方到前方90°范围内的目标，并且可打翻敌人。

Chain Shredder Final （Lv15）

操作：按住Y+Y
说明：在Y键快速挥鞭攻击的最后追加一个小跳后的挥鞭重砸，攻击前方的目标，可打翻敌人。

Chain Barrier Final （Lv16）

操作：按住X+X
说明：在X键5次挥鞭重砸攻击的最后追加一个小跳后的旋转挥鞭攻击，可攻击到360°范围内的目标。此招兼具威力和攻击范围，无论是对付空中还是地面的敌人都非常实用，前期的挥鞭攻击可以通过按住X键终结，且能随时用滑杆改变攻击方向。在面对BOSS时，能够在有限的攻击时间内将伤害最大化，同时还能保证自己不受伤害，面对会防御的敌人也可利用按住X的攻击来进行破防。

Hurricane　（Lv17）

操作：L+Y后按住Y

说明：在蓄力掌击后向正前方发动犹如飓风般的旋转挥鞭攻击，准备时间较长，但是威力最大的攻击招式。此招堪称BOSS杀手，平时由于发招速度慢，比较容易被敌人的攻击中断，在杂兵战中实用度不高。不过在面对BOSS时，利用即时防御给对方造成的巨大硬直，可以安全地释放，去血量极为可观。另一招操作类似的“Tornado”由于攻击范围是垂直方向，实用性上逊色不少。

Tornado　（Lv18）

操作：L+X后按住X

说明：在蓄力震地攻击后向前后方180°范围内发动如龙卷风般的挥鞭攻击，持续时间、威力和速度略逊于上一招。

副武器＆特殊能力

本作的3名可操作角色的经验槽和招式虽然是共通的，但所持有的特殊能力以及副武器却是相互独立的，且个人的能力也有一些细微的差异，下面逐一介绍。



西蒙·贝尔蒙特

贝尔南德斯之魂：“Spirit Of Belnades”可以替角色承受伤害，每承受一次消耗一定的魔力槽，但对即死型的陷阱和高空坠落伤害无效。

施奈德之魂：“Spirit Of Schneider”会用弩箭自动攻击附近的敌人，每攻击一次消耗一定的魔力槽，可在角色操作机关等无防备状态下予以保护。

投斧：“Throwing Axe”是系列玩家比较熟悉的副武器，向前方投掷斧子，蓄力后带有火焰效果且可破防或打翻敌人，不过投斧的抛物线比系列以往的要低不少。

油瓶：“Oil Flask”攻击方式类似以往的圣水，向前方地面投掷油瓶、对一定范围内造成火焰伤害，蓄力后伤害判定范围变大。

西蒙在初期使用的武器是皮鞭，攻击范围虽然没变但是对敌人只能近身进行抓投。剧情发展到一定阶段时得到其父亲的“战斗十字架（Combat Cross）”，之后才可以远距离抓投敌人，以及使用悬挂点进行摆荡、攀爬。西蒙全程都没有二段跳能力，故在需要滞空的场合应多利用L键的空中防御和突进回避。

阿鲁卡多

雾气形态：“Mist Form”配合L键和滑杆，瞬间移动可穿过铁门或敌人，每移动一次消耗一定的魔力槽，穿过敌人时能吸取其生命值。

狼人形态：“Wolf Form”角色的攻击力大幅提升，攻击每命中敌人一次消耗一定的魔力槽，该形态下可以破坏有狼型脸孔的大门。

蝙蝠：“Bat Projectile”放出蝙蝠群向前方的目标展开攻击，蓄力后放出的蝙蝠更多，提升伤害判定范围和威力。

沙漏：“Stopwatch”没有伤害效果，可以在一定时间内减缓时间的流逝，让周围机关、敌人的动作变慢，蓄力后可以延长效果时间。除了解谜外，沙漏在战斗中也能起到极大的帮助，但对部分BOSS无效。

阿鲁卡多初期持有的武器“暗夜之殇（Dark Pain）”就允许其远距离抓投敌人、使用悬挂点，武器强化后可以按R键在磁力轨道上滑动。获得“暗影之爪（Shadow Claws）”后在发光的墙壁间可以进行蹬墙跳，也可抓住这种墙壁缓缓下滑。获得“恶魔之翼（Demonic Wings）”后可以进行二段跳，值得一提的是二段跳后按住B键能进行滑翔，可以防止从高空坠落时的伤害。

特雷弗·贝尔蒙特

光魔法：“Light Magic Medallion”沿袭自《暗影之王》，不过惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下造成的伤害全部可以转化为回复自己的生命槽。

暗魔法：“Shadow Magic Medallion”沿袭自《暗影之王》，同样惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下角色的攻击力大幅提升。

回旋镖：“Boomerang”投掷出后在正前方一定距离内飞行一个来回，命中敌人后需一段时间才会有伤害判定，蓄力后提升威力，且命中时即造成伤害。

电流弹：“Electric Bom”投掷后可在前方形成一个半圆形的电流场，令范围内的敌人无法动弹并造成持续伤害（部分大型敌人仍可行动），蓄力后范围扩大且效果时间延长。

特雷弗初期便持有“战斗十字架（Combat Cross）”，可以直接远距离抓投敌人、使用悬挂点、在发光墙壁进行蹬墙跳和缓缓下滑、在磁力轨道上滑动，武器强化后可以破坏特殊的石门。他一开始便能二段跳，但与阿鲁卡多不同的是，二段跳不带有翅膀效果，也就无法滑翔。得到“速度之靴（Speed Boots）”后快速向同一方向连推两次滑杆可在一定时间内奔跑，从而进行超远距离跳跃。

场景要素

下面概括地介绍一下迷宫中出现的各种要素。本作并没有地图完成度的概念，存档后显示的百分比表示隐藏要素的获得完成度，隐藏要素则包括下文介绍的上限宝箱、经验卷轴和怪物图鉴三大类。

悬挂点：高处发出蓝色光芒的亮点，在其有效范围内按R键，即可伸长锁链勾住悬挂点。悬挂状态下按B键为摆动，按↓为竖直垂下，再按一次R键松开悬挂。

可动物体：在场景中有时会有木箱、铁筐以及各种机关，接近时会发出白色的光亮，此类皆为可移动的物体。靠近后按R键，配合←/→键进行推拉，再按一次R键即可松开。

木桶：与以往系列作品不同，本作的烛台并不能打破，可破坏类的道具仅有木桶一种，打破后会随机出现副武器、魔法槽的补给或回复生命槽和魔法槽的鸡肉。

生命池/魔法池：形态分别是绿色和黄色的水池，用于回满生命槽和魔法槽。池水在使用一次后就会变暗、暂时无法再用，需隔一段时间后方能恢复功效。

传送装置：装置的外型如同一个怪物的头部，其嘴部就是传送口。传送装置用于在恶魔城的各区域间进行快速移动，同种颜色相互对应。部分初期在铁笼内的装置需要先从另一侧传送过来，铁笼方可开启。

上限宝箱：提升上限的宝箱分为增加生命槽、魔法槽和副武器最大上限3类，开启方式都是按下R键后连打B键。这些宝箱往往隐藏在一些非必经之路上，是隐藏要素之一。

经验卷轴：放置在战士尸体旁的卷轴，散发着紫色的光芒，是隐藏要素之一，按R键即可拾取。本作的卷轴除了能对剧情、流程提供一定的提示外，还会增加角色的经验槽。平时在与敌人的战斗中，也会掉落紫色的经验点，经验槽累积到一定程度后就能升级，但升级并不提升角色的HP、MP或是攻防能力，仅仅用于解锁角色的可用招式。

怪物图鉴：漂浮在半空中的书页，是本作的隐藏要素之一。触碰后便可得到，用于开启主菜单“Extras”→“Bestiary”的可动式怪物图鉴。



剧情攻略

图标说明

下文会给出全部区域的地图，一些显而易见的隐藏要素就不再赘述，攻略中只会讲解一些较容易忽略或错过的隐藏要素拿法。某种敌人初次登场时会附上简单的对策打法，供不擅长ACT的玩家参考。

地图图标	解释
	经验卷轴
	生命上限宝箱
	魔法上限宝箱
	副武器上限宝箱
	怪物图鉴
	传送装置
	有生命池
	有魔法池

Prologue
~ Gabriel Belmont ~

剧情 故事发生在加百列·贝尔蒙特踏上讨伐暗影之王的征程前1年，他奉圣光兄弟会之命外出执行任务。此时的加百列并不知道，妻子玛丽（Marie）已经怀上了自己的骨肉。从潘神（Pan）手持的“命运之镜”碎片所展现的未来中，残酷的现实令这位坚强的女子也不禁失声痛哭。为了保护刚刚降生的特雷弗，玛丽只得忍痛与儿子分离，将其交给修会的长老秘密抚养，并向归来的丈夫隐瞒了真相。

之后，加百列在恶魔面具的驱使下亲手杀死妻子，在击倒三位暗影之王和撒旦后，最终成为了吸血鬼王（《暗影之王》剧情）。成为德拉库拉的加百列向圣光兄弟会和人类发动了战争，另一方面，并不知道自己的身世的特雷弗也已长大成人，并有了自己的儿子西蒙。而围绕着贝尔蒙特家族血脉的恩怨情仇，也就此展开……

序幕是操纵加百列进行的教程章节，没有生命槽和魔法槽的概念。虽然没有副武器等系统，但加百列初期就可以使出系统部分“进阶操作”里介绍的全部招式，玩家不妨都尝试一下。三名AI士兵不用管，在清掉桥上的杂兵后本章结束。

◆Shadow Crawler

攻击方式只有两种：一为单手摆臂攻击，一为蓄力后的突进攻击。前者非常适合用来练习防反的时机，后者从蓄力到发招的间隔较短，一看到其嘴部的亮光就要果断向后翻滚躲避。两招都是地面判定，面对大群杂兵时挑空攻击比较安全。



ACT Ⅰ
~ Simon Belmont ~

剧情 时光荏苒，一晃已过去57年，特雷弗之子——西蒙·贝尔蒙特如今都已是一位长满络腮胡子的中年人，然而多年以来，一个噩梦始终萦绕在其心头。在西蒙6岁那年，父亲特雷弗前往恶魔城讨伐德拉库拉，但就此一去不返，随后，家人居住的村庄遭到德拉库拉派出的恶魔围攻，他与母亲塞法（Sypha）也在逃难的过程中生死两隔。侥幸逃生的西蒙被山中的居民养大，他也在与野兽和大自然的较量中不断成长。如今，36岁的西蒙只身一人向恶魔城挺进，目的就是为双亲报仇。

Cursed Village

村庄的地形是单线程的，杂兵也非常弱。在地图中部的房屋内拉动木箱作为垫脚物，在最上层战士的尸体边可以找到首个经验卷轴，①处触发剧情获得副武器“投斧”。本作的副武器是按照数量消耗的，各种副武器的数量共通，平时不妨积极打碎木桶进行收集。

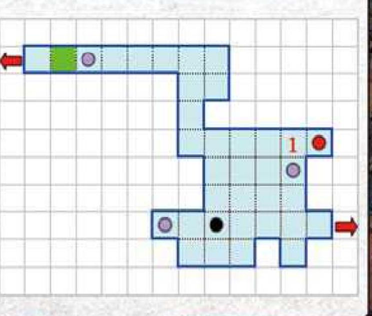
◆Zombie

行动缓慢的丧尸有三种攻击方式：①单手挥臂攻击；②近身啃咬攻击；③摘下头颅投掷攻击。前两招都可以防反，第三招虽然有亮光效果但并非蓄力攻击，用翻滚回避或防御应对皆可。



Castle's Outer Wall

恶魔城的吊桥升起，西蒙只得另寻他路。从发光的平台一路按↓+B逐级跳下，经过一段木桥后可以看到对面高台上的悬挂点（①处），不过暂时无法利用。走过最下层时木桥会断裂，不过无须担心，本作的角色终于不会被“水”给轻易弄死了。在水下行动时按B键可以快速游泳，且上屏幕会多出一条氧气槽，在水下冒气泡的位置稍作停留可以补充氧气。潜水游过岩洞，在左侧可以找到怪物图鉴和一个卷轴。



Forgotten Caves

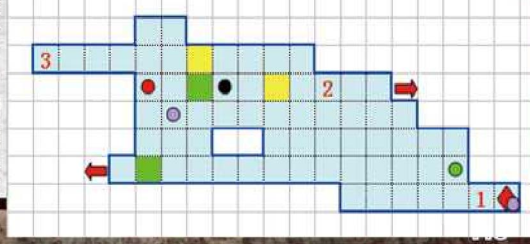
一路向前，爬过绳索后会看到第一个生命上限宝箱，从该平台向下跳可以进入一个隧道，不过铁门的开关在另一端（①处），目前无法通行。继续向上攀爬，在平台间跳跃的时候要注意，本作中角色从过高的位置摔落是会伤血甚至直接死亡的，在跳跃时不妨多用L配合滑杆的空中突进。看准蒸汽的间隙跳过绳索后，沿路依旧有三个悬挂点无法使用，每处都涉及到一个隐藏要素的收集。来到②处触发剧情，西蒙见到了头戴面具的神秘角色——失落的灵魂（The Lost Soul），他提醒西蒙寻找父亲留下的武器“战斗十字架”后就飘然离去。右侧有无数亡灵飘下的瀑布无法通行，先向上攀爬，到地图左上角的③处获得特殊能力“贝尔南德斯之魂”，随后有一场强制战斗，共6只半鱼人、3只鹰身女妖。获胜后回到亡灵瀑布的位置，开启“贝尔南德斯之魂”的保护效果缓缓通过。

◆Merman

半鱼人的攻击套路也很简单，单手摆臂攻击可以轻松地防反，蓄力后的突进攻击距离较长，建议向后翻滚闪避。在水下游动时由于无法攻击，看到半鱼人蓄力就要按B键，蹿出一段距离来借此躲闪。

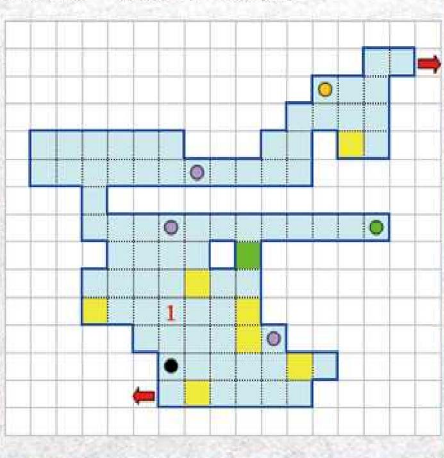
◆Harpy

鹰身女妖作为首个飞空兵种有俯冲突击和射箭两种招式，前者速度颇快、后者有一定的追踪性且无法防反。不过其攻击时都伴随着一声尖叫，可以听声来提前判断。在空中招式尚未解锁时，用X键的范围攻击足以对付她。



Deadly Waterfalls

本区域有大量的亡灵瀑布，需要开着“贝尔南德斯之魂”，沿途注意用魔法池补给，否则一旦魔力耗尽就得靠血硬抗着通过了。在即将进入瀑布范围时可以用L键翻滚的方式，这样能节省少量的魔法值。此外，本作在战斗中除了经验值外，攻击命中或即时防御成功都有机会掉出魔法点用作回复，但开着任意魔法的时候就不会掉落了，这点需要留意。由①处狭缝间的缺口跳上，将上层的木箱向右推落并继续向右推，作为垫脚石就能跳到上层。来到上层后绿色的水潭是即死陷阱，千万不要落入其中。沿途大量的悬挂点都无法使用，先到地图右上角搭乘升降梯前往下一区域吧！



Castle Hall

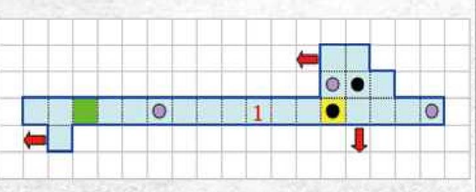
前进不远看到一只杂兵，到达①处便会进入首场BOSS战。获胜后搭乘右侧的升降梯前往下层。

◆Scaven

只会使用突进攻击，建议与其保持中距离，这样突进的过程中留给玩家的反应时间较长，可以轻松防反。面对多只时尽量让其全都保持在自己的一侧，不要腹背受敌。

◆Flying Scaven

前者的飞行版，同样只会使用一招俯冲突击，而且发招前会大叫一声，非常容易掌握提前量。



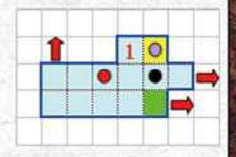
BOSS战・Night Watchman

一开始先要清掉场上的两只小怪，之后守夜人才会登场。他跳上场的时候带有攻击判定，被抓住的话需要按QTE挣脱。此阶段BOSS只有两招，一为蓄力后的挥杖攻击，自身旋转一圈，对前后都有攻击判定；另一招为挥杖三连击，第三下为蓄力无法防御。此阶段建议与BOSS保持中距离，看见他出三连击就果断上去防反，然后接一套Y键连击可以将其打翻，此时再补一套对地面有判定的X键连击。另外用蓄力的投斧也能直接把他撂倒，同样可以上去补刀。BOSS的血量削减至3/4和1/2时会分别召唤两波小怪，打法照旧。其血量降至1/3时会熄灭场景中的灯火，仅能看到手杖亮光，其“∞形”的移动轨迹也是伤害判定的范围，先朝着一侧跑，等其快越过头顶时朝反向翻滚即可回避。不过手杖的速度会越来越快，掌握不好节奏的玩家可以开魔法效果来抵御伤害。最后在BOSS陷入闪光眩晕状态时记得按R键发动QTE终结技，否则其会回复一定的生命槽（这个设定以后就不重复了）。



Guards Room

在拉动闸门的中途会有丧尸出来骚扰，先按R键取消动作，把它们清一下，然后顶着魔法的防御效果开门。在①处会看到一束红色的激光挡道，同样需要“贝尔南德斯之魂”的效果才能通过。



Cells

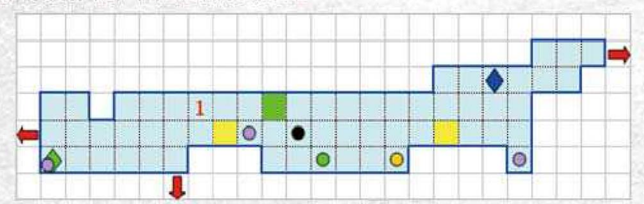
搭乘上轨道车后顺时针转滑杆即可前进，到达①处后得到第二件副武器——油瓶，随后便有一场面对大量骷髅战士的强制战斗，在其站位靠近时不妨投掷油瓶造成范围伤害。

◆Rotten Zombie

光头丧尸的腐烂程度更为严重，攻击方式比普通丧尸少了一种“抛头颅”，不过玩家的攻击有可能把它们打成两段，其上半身在地上爬时仍是有攻击欲望的，注意不要被它们抱住。

◆Skeleton Warrior

骷髅战士在近身时的挥剑攻击准备动作较大，远距离时投掷的斧头也分为普通和蓄力两种，带火炎的蓄力斧伤害不低，建议近身尽快解决。注意当其被击碎，但是散落的骨头仍在地面抖动时，需要补一记X键的砸地攻击将其彻底击碎，否则其会死灰复燃。



Inner Cells

前进不远镜头就提示①处有第二个战魂能力，不过暂时无法拿取。先向下行，在通过低矮的通道时画面会不断抖动，此时用翻滚移动就可避免被伸出的丧尸手抓到。

Vertical Prison

到达水牢底端后扳动机关，等水位上涨后一路向上攀爬，如图所示这样的机关共有4处，当到达最高点后水压就会冲破墙壁，不用管它，从左侧离开即可。



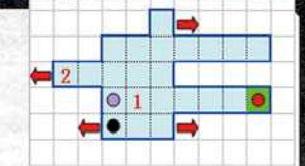
Kitchen

搭乘右下的升降梯的过程中，西蒙被窗外坠落的异物吸引了注意，不料被身后的驼背男打个正着，随后要进行一场强制战斗。此战过后会发现①处的障碍已被搬开，搬动②处的机关可以开启通往Guards Room的捷径。

◆Hunchback

不会跳来跳去的驼背男相比以往作品好打多了，其攻击方式只有

投掷油瓶，同样有普通和蓄力之分，油瓶仅在地面碎开燃烧后才有伤害判定，故非常好躲避，攻击招式推荐YB、XB等挑空技。



Theatre

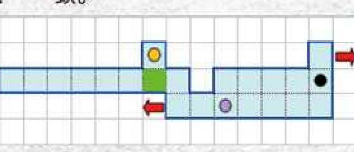
走上大剧场的舞台后就会迎来面对大量提线木偶的强制战斗，击倒4波敌人后一名白发男子为西蒙解了围，但又很快离去。跟着失落灵魂的指引，由右侧的出口离开。

◆Macabre Puppet

当玩家位于红色的提线木偶正面时，其会使用利刃进行突刺或原地蓄力旋转攻击；当玩家位于其正下方时，其会向下使用蓄力攻击。以YB起手，在空中争取一次击打多个目标可以较快地解决它们。

◆Macabre Puppet Unleashed

绿色的木偶除了会红色的全部招式以外，还会追加在地面的蓄力翻滚攻击，此招效果距离很远，对于没有二段跳的西蒙而言需要用空中突进才能较为安全地回避。推荐招式则与对付红色的一致。

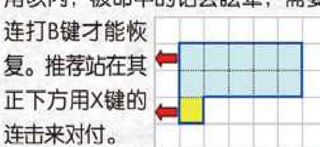


Terrace

一个过渡型的场景，没有任何隐藏要素，不过会遇到新的敌人。

◆Harpy Leader

相比普通的鹰身女妖多了一招蓄力的尖叫攻击，范围在斜下45°角以内，被命中的话会眩晕，需要连打B键才能恢复。推荐站在其正下方用X键的连击来对付。

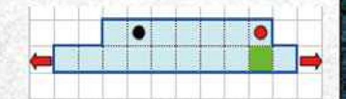


Ballroom

地形简单的战斗区域，注意不要推进得太快，免得把后面的敌兵都刷出来。二层的吊灯区域虽然无法探索，但浮空的怪物图鉴目前就可以回收，无需借助悬挂点。

◆Werewolf

狼人是极其喜欢防御的敌人之一，其招式除了蓄力的单爪攻击外，突进撕咬和挥爪二连击都可以防御，推荐防反出招较慢的后者，在其巨大硬直时造成有效伤害。习得L+Y后也可以靠蓄力掌击来破除防御。



Courtyard

过渡型场景，没有任何隐藏要素或敌人。



Library

图书室的整体结构较大，也相对复杂。先调查①处的书架触发强制战斗，注意优先解决浮在半空的魔书。获胜后二层上锁的铁门会打开，从该处向上攀爬，调查②处的书架石像就会挪开。进入房内调查时触发剧情，随后便要展开BOSS战。获胜后夺回“战斗十字架”，这样此前那些悬挂点就都可以使用了，不妨去回收一下各类隐藏道具，其中最重要的是返回Inner Cells获得第二个特殊能力“施奈德之魂”。搬动③处的机关开启关闭的大门，之后便可借助图书馆中层的三个传送装置快速往返各地。在④和⑤各有一个封闭的通道，需要先调查⑥处的书架方可开启④的通道，进入后调查⑦的书架方可开启⑤，凭此拿到全部隐藏要素。



◆Magic Book

魔书本身显得人畜无害，但它会召唤杂兵，且紫色时能给杂兵附上防护罩，红色时强化杂兵的攻击力，黄色时吸取玩家的魔法槽，绿色时吸取玩家的生命槽。故但凡看见此书都推荐优先干掉，注意其在临死前的爆炸是有伤害判定的。

BOSS战・Necromancer

这个BOSS是由三大暗影之王中仅存的“巫师之王”佐贝克（Zobek）派来的，形象也与《暗影之王》中的那个BOSS很接近。其第一阶段的招式有：①召唤骷髅战士或丧尸搅局；②镰刀向前方纵斩（分向下和向上两种）；③蓄力后扔出回旋镰刀。由于BOSS的招式大开大合，建议保持在其身前下方的位置用X键的连续范围攻击，既可以扫倒靠近的杂兵，也可以给BOSS造成伤害，看到其起手时用翻滚回避即可，面对旋转飞来的镰刀同样可以用这招化解。BOSS的血量削减至2/3时会夺去西蒙“贝尔南德斯之魂”的能力，第二阶段追加从天而降的绿色怨灵攻击，这招速度很慢，基本构不成威胁，我方的打法照旧即可。当BOSS血量仅剩1/3时会放出绿、黄两色的防护罩，玩家需抓住缺口重合的刹那翻滚进去触发剧情——西蒙夺回自己的能力，BOSS则失去了巨大的镰刀。第三阶段就更好打了，其只会释放上段和下段的气刃攻击，用翻滚和跳跃可轻松回避，玩家也可以开着护身效果直接冲。将BOSS打空血它便会放出三层防护罩，看准间隙冲进去按R键便可触发QTE将其结果了。

Toy Maker's Funfair

刚来到本区域就有一场强制战斗，魔法书+狼人的组合相信玩家们都很熟悉了。进入内部后触发剧情，需要在旋转的场景内躲避机关，机关分为上、中、下段3种，尽量保持在场景中央，利用翻滚和跳跃回避中段和下段的机关，撑过一段时间后机关就会被解除。

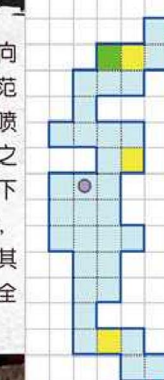


Main Tower Outside

在怪物的注视下顺时针转动第二机关时要开启“施奈德之魂”的能力，不将其赶跑的话会连人带台坠落悬崖。这个竖直向上的区域主要考验玩家的攀爬功夫，到达最高处后踹进大门便要迎来本章最后一场BOSS战。

◆Gargoyle

以喷火为攻击手段的飞空型敌人，除了原地向斜下45°喷吐大范围火焰外，俯冲喷火有通常和蓄力之分。建议在其身下用X键挥鞭攻击，一旦它出招就向其身后翻滚便可安全躲避。



BOSS战·Succubus

面对魅魔的诱惑西蒙不为所动，连打B键挣脱后战斗正式开始。第一阶段BOSS的招式有三种：①蓄力旋转攻击；②蓄力连续投掷3发光弹；③周身放出圆形光圈、且光圈逐渐扩大。由于BOSS飞在空中且招式皆无法防反，故此战要以回避为主伺机反击的战术，保持在地面用X键进行攻击，BOSS做准备动作时就翻滚拉远距离，其光圈攻击看似范围很大，实际伤害判定范围很小，不用太担心。将其血量削减掉1/4时BOSS会放出防护罩，并且追加一招地面双向的冲击波。不断对其防护罩进行一定的攻击后会发出白光，按R键便可扯碎防护罩攻击本体。当其回到台上找女仆补充魔力时，果断按R键进入QTE中断其动作。血量削减至1/2左右时BOSS会追加瞬移后的吸血攻击，由于对按键连打的速度要求较高，被抓住后很难不伤血，还是建议看到她冒蓝光便迅速翻滚回避。当BOSS的血量只剩1/4时会制造两个分身，三个目标的防护罩中只有一个攻击时是有判定的，具体可以通过视觉和音效来判断，再度将护照扯碎后BOSS也就离死期不远了。

剧情 西蒙两度被白发男子所救，在这样一座充斥着恶魔的邪恶城堡中，能有一位“同伴”着实不易。从白发男子的言谈中可以看出其似乎认识西蒙的父亲，然而对方始终站在暗处，既不愿露面也不打算表露自己的真实身分。在城主之间，西蒙终于见到了吸血鬼王德拉库拉。仇人相见分外眼红，就在恶战一触即发之时，大门被缓缓推开，白发男子持鞭而入，西蒙首次见到了对方的容貌，而德拉库拉则称呼他为“阿鲁卡多”……

ACT Ⅱ ~ Alucard ~

剧情 幽暗的城堡中，一名男子从棺材中苏醒，棺材上清晰地刻着“阿鲁卡多”。白发男子似乎已经沉睡了太久，并不记得自己是谁，命运之镜向他展示了真相。回想起一切后男子显得痛苦不堪，命运的作弄驱使着他再一次向恶魔城最高处的城主之间进发。

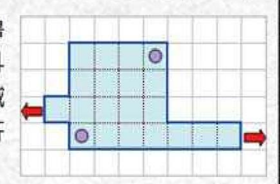
Mirror Of Fate

本区域为单向通道并没有战斗，记得回收最右侧的经验卷轴。



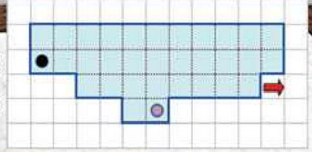
Belfry

出现的敌人都是老面孔，不过由于阿鲁卡多目前没有特殊能力或副武器辅助，战斗的时候还是要谨慎行事。注意，这两个区域以后都不能再返回了，隐藏要素一定要拿齐后再离开。



Towers' Link

前行不久触发剧情，BOSS战强制败北，无需反抗，任由其将阿鲁卡多丢下深渊。阿少在水下是无需呼吸的，也就不需要担心氧气的限制，可以纵情畅游。



Abandoned Mine

上岸后进入坑洞便能觉醒副武器“蝙蝠”。在①处扳动机关开门时会出现大量电气半鱼人。②处可以看到一个狼人脸型的上锁大门，这种门需要以后获得“狼人形态”的能力后方能开启。③处空中的轨道车则需凭“恶魔之翼”的二段跳能力才能跳上。



◆Electric Merman

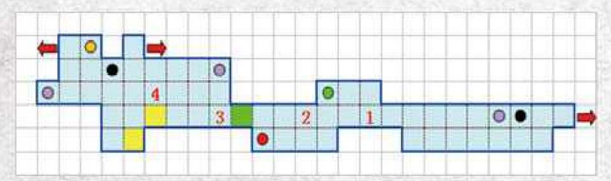
带电的半鱼人会自我防御，且比普通半鱼人多了一招蓄力放电，对前后都有判定，不过电流的效果范围很短，一个翻滚便可躲开，其他打法照旧。

Kitchen

在狭长的通道内回避空间有限，遭遇半鱼人前后夹击时建议用蓄力的蝙蝠攻击让它们直接进入眩晕状态，方便一击必杀。①处的发光墙壁需要以后有“暗影之爪”时才能用蹬墙跳跃上，在②处扳动机关令水位上升后，才能拿到左下的隐藏宝箱。到达③后觉醒特殊能力“雾气”，强制战斗结束后直接变雾穿过左侧的铁门。

◆Hunchback Troop

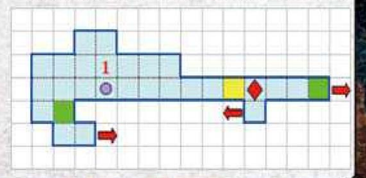
3个驼背男一组，有较强的防御能力，蓄力冲刺攻击的距离很远，其他长矛攻击则可以防反。除了用L+Y蓄力能直接弹开盾牌外，阿少在雾气形态下也可以用L+滑杆的方式绕到其背后偷袭，蓄力蝙蝠攻击也有不错的效果。敌人无法挑空，连击时不妨加入一些有破防效果的招式。



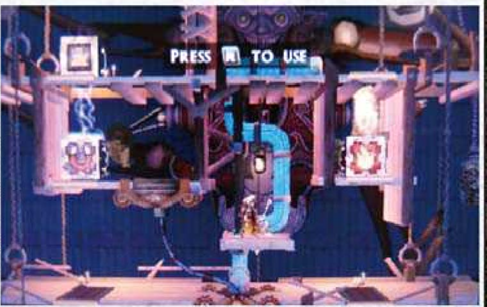
Theatre

本区域以解谜为主：蓝色的风力箱会向上喷射气流，乘风便可到达高处，让气流通过蓝色的通风管可以推动另一侧的重力箱；紫色的磁力箱能吸住上层的铁箱，之后通过推拉下层的磁力箱，带动上层的重力箱移动进而压住机关；红色的火力箱可以烧掉巨大的木偶手。到达①处后发现西蒙在剧场下层遭到木偶的围攻，而阿鲁卡多则需解开眼前巨大的机关来助他脱身。解除机关的原理就是前面介绍的4种箱子，平台上两个深色的位置是背景中木偶可以抓取的区域，扳动中央的开关令木偶的手在上下层移动、摆放箱子。调查右侧的红色卷轴可以耗费经验值解锁提示。（不靠提示自行解开谜题的经验值为1000，每解锁1条提示经验减少200，耗尽全部经验可以将谜题交给系统自动解开。）

具体的解谜步骤为：①将重力箱向左推到左侧的深色位置，并扳动开关让其到达二层；②将火力箱向右推至木偶的手下方，烧毁手部后风力箱掉落到底层；③将风力箱拉到最左侧，借助气流让阿鲁卡多

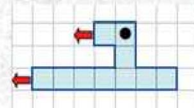


到达最上层；④先把磁力箱向左拉到平台一侧，扳动机关把重力箱移上来；⑤将重力箱和磁力箱分别向右推，磁力箱摆在木偶手部的操作区域内，再把火力箱拉到右侧的深色位置，扳动开关，令磁力箱和火力箱都位于二层；⑥回到最上层把重力箱向左拉，移到磁力范围内（如图），扳动一次开关，待磁力箱到达下层后向右移动一个箱位；⑦连扳两次开关，重力箱到达二层后用磁力箱吸住它，并向右移动压住机关，中央通风管下的闸门打开；⑧再次扳动机关，把火力箱送到最上层；⑨将风力箱拉到中央通风管下，吹动火力箱向右移、烧毁木偶手——谜题解决！



Terrace

搭乘升降梯时触发BOSS战，获胜后得到“暗影之爪”，便可借助蹬墙跳，从损坏的升降梯处前往上层。



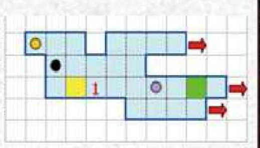
BOSS战·Reaver

有一定难度的BOSS，主要是招式较多且威力不弱，玩家需花一点时间掌握其规律。第一阶段的招式和应对如下：①蓄力转身甩尾，范围很远，建议用跳起回避，后撤有时无法撤到安全距离；②近身啃咬，常常会2～3连咬，出第三下时为蓄力效果，不过准备动作较明显，算是防反的好时机；③抛出白色物体，落地约2秒后膨胀炸裂，此时才有伤害判定，跳起躲避即可，其在空中时也可以用X键的挥鞭抽飞；④从体内生出小怪上场进行骚扰。面对此BOSS切记攻击时不要贪刀，应以安全和稳妥为上。攻击杂兵时多用挑空连技并尽快消灭，免得被BOSS偷袭。另外不要尝试跳过BOSS，它背后生出的小怪会把玩家咬倒，也不要对BOSS放蝙蝠，会被其吃得只剩下骨头（效果很有趣）。一旦被逼到角落可以用雾气的穿透效果离开，生命值不足时也应利用雾气的回血效果，杂兵和防反则是最有效的补魔方式，需做好持久战的准备。将BOSS的血量削减掉1/4时它会背对玩家，此时按R键拉动上层的吊顶装饰便可用腐蚀液对其造成伤害。

QTE过后战斗进入第二阶段，BOSS会追加一招退到屏幕尽头后张大嘴巴的长距离突进，被咬到后会被吞进肚子，要用QTE挣脱，其实跑到场景两侧最边缘处就不会被咬到了。BOSS的生命值仅剩1/3时会迎来第二次拉动腐蚀液的QTE，之后的第三个阶段BOSS会跑到屏幕内侧进行远距离喷吐白色物体的攻击，由于其炸裂延迟的特性，建议在场景的两侧来回游走，必要时候辅以X键的鞭击，回避起来还是相当容易的。其在从上层跳下的那一下带有攻击判定，之后的打法就与先前毫无二致了。

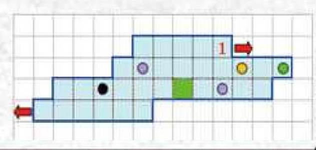
Clock Room

在①处的巨大时钟下调查机关，觉醒“狼人形态”的特殊能力。大钟上的平台由于带有电流效果，暂时无法攀爬，先变为狼人拉开右上角带有狼型脸孔的大门并从右侧离开。



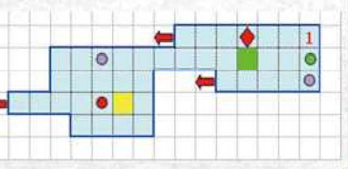
Toys Assembly Line

一场强制战斗过后，前往本区域右上角，沿途中的电流机关不妨利用雾气形态。在①处利用悬挂点爬到高处，踹开玻璃后飞入下一个区域。



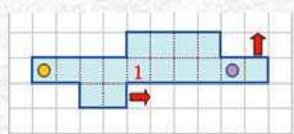
Toy Maker's Workshop

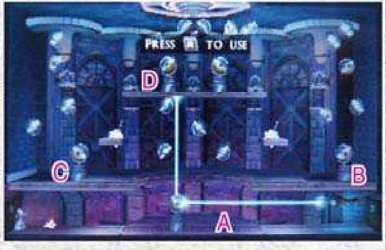
地面上有电流的区域千万不要触碰，那是即死型的陷阱。先到①处调查机关，得到副武器“沙漏”。回到下层时有一场强制战斗，之后沿原路返回Clock Room。在巨大时钟前砸碎沙漏延缓时间流逝，趁电流消失的间隙从左侧平台腾跃攀爬至最高层，调查机关后阿鲁卡多的武器得到强化，此后便能利用空中那些弯弯曲曲的磁力轨道，用R键和滑杆进行移动。凭此能力从右上角的出口离开，再度回到Toy Maker’s Workshop并从上方的出口前往全新的场景。



Carousel's Engine

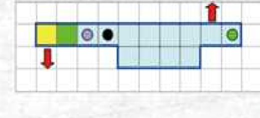
到达①处后又要通过解谜帮西蒙解围。解谜的原理是让右下角的光束经过折射照到最上层正中央的接收装置。左下角的红色卷轴同样可以耗费经验值解锁提示或是直接解开谜题，配合图示、解谜步骤如下：①将下层的反光镜向右推到A点；②将中层右侧的反光镜向右推到B点，中层左侧的反光镜向左推到C点；③将上层左侧的反光镜向左推一点到D点；④先后拉动中层左右的机关各一次即可。谜题解开后会自动前往下一区域，别忘了回来拿隐藏要素。





Resurrection Room

跳到下层后就要迎战先前将阿鲁卡多打落深渊的BOSS了，获胜后得到“恶魔之翼”，凭借二段跳和滑翔能力就可以回收本章的全部隐藏要素了。



BOSS战·Daemon Lord Resurrected

第一阶段BOSS的行动特点是：①蓄力挥臂三连击，三下加起来的攻击距离颇远；②蓄力后跃到空中的翻滚下砸攻击；③尾部的电流攻击，有一定跟踪性且持续时间较长。由于BOSS周身带电，雾气形态的阿鲁卡多无法穿过它的身体。此战要充分利用空中的磁力轨道，被BOSS逼到墙角时就要果断跳到轨道上回避。攻击BOSS的最佳时机是其尾部发射电流时，跳上轨道后迅速向其身后滑动，电流最多只能追踪

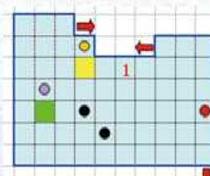
到其头顶上方90°的位置，此时跳到它身后便可予以痛击。但处在其背部时BOSS会追加一招尾部蓄力的向后突刺，攻击注意不要贪刀，安全为上。蝙蝠对这个BOSS也无效，但是沙漏可以大大降低其速度，延长玩家的攻击时间。BOSS的生命值削减掉约1/5的时候就会跳上高台操纵机械，而场景中央会出现两条长条形的电流，玩家依旧要利用轨道回避，但更重要的是伺机攻击场景两侧的装置。建议投掷沙漏延缓时间流逝，用按住Y键的连续攻击，两轮便可打破一台，给BOSS造成极大伤害。将两台装置都打坏、QTE过后战斗便会进入下一阶段。BOSS的招式大大减少，蓄力的挥臂攻击仅为二连，但会追加一招半圆形的震荡波，不过可以用防御抵消。由于此阶段的战斗场景较为狭窄，要注意的是别被逼到两侧的电网上，BOSS身上已无电流附体，雾气形态可以发挥巨大的功效。将BOSS打入眩晕状态后就能按R键搞定收工了！

Vampire's Tower

本章最后两个区域杂兵战的难度大幅提升，除了极为耐打的Gargoyle之外，新出现的吸血鬼剑士也是非常难缠的狠角色，切不可大意。

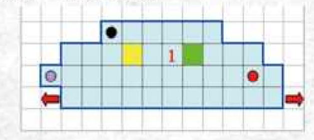
◆Knight Vampire

非常强力的杂兵，防御能力出色的同时，拥有丰富的攻击招式且大部分都是蓄力型的，包括投掷羽毛、二连斩、正面刺剑等等，伤害值都非常可观。与单一的吸血鬼剑士对抗时不妨近身，用L+Y的蓄力掌击破防，配合各种快速鞭击缠住对方。同时面对多只的话就较为头痛了，建议用阿鲁卡多的狼人形态，强化攻击后尽快秒掉一个才能缓解压力。



Throne Entrance

走到①处后触发剧情，想要打开此处的血门需要收集两枚“血玉（Blood Orb）”。从左下的出口返回Vampire' s Tower可在①的台座上找到第一枚红玉。而另一枚位于之前Kitchen区域的标记④处的驼背男怀里。打开血门后就会迎来本章最后一场BOSS战。



BOSS战・Dracula

与德拉库拉的交锋分可为四个阶段，第一阶段有西蒙协助，实际上他的攻击并不会让BOSS掉血，但还算有一定的牵制效果。BOSS的攻击方式有：①跳起蓄力后的红色震荡波，范围极大，但对于已经有二段跳能力的玩家来说可以轻松躲过；②甩披风发射火炎弹是比较经典的一招，与其拉开距离后火炎弹的间隔也会扩大，利于找到缝隙躲开；③挥鞭三连击，第三下为蓄力，伤害值很高但起手势明显，玩家即时防御成功后就会有绝佳的反击机会。BOSS的生命值削减掉1/5时便会触发剧情，西蒙被打晕，玩家需要与BOSS单挑。此阶段德拉库拉会追加一招蓄力的横向飞行突击，且经常能防住玩家的攻势。推荐招式是跳起按住Y的砸地+收鞭，成功命中的话可以把BOSS打翻在地，进而创造追击的机会。BOSS的生命值只剩1/3时会回到宝座上，控制西蒙与玩家交手。阿鲁卡多不会伤害他，只能靠看准时机的防反弹开其鞭子，再趁机用R键吸掉对方身上的邪气。3次QTE后西蒙就会恢复神智，战斗进入最终阶段。德拉库拉增加一招用鞭子卷起目标的招式，需要连打B键挣脱，西蒙也会帮玩家解围。蝙蝠和沙漏对BOSS都没什么用，魔力用于强化攻击还是回血就看玩家自己的临场判断。到了此时德拉库拉也已经是强弩之末了，很快便会败在两人的鞭下。

剧情 阿鲁卡多推开了城主之间的大门，西蒙这才明白两度帮助自己的竟然是一个吸血鬼。然而，这面容既让西蒙吃惊不已，却也有一丝难以名状的温暖。从阿鲁卡多的言谈中得知德拉库拉是他的父亲，而面对这个将自己变成怪物的父亲，他毫不犹豫地挥鞭相向。在两位战士的携手奋战下，败阵的德拉库拉在强光中化为了虚无。然而这并不是吸血鬼死亡的方式，很明显德拉库拉仍然以某种形式在生，但至少短时间内不会为祸人间。在阿鲁卡多的劝说下，西蒙将命运之镜的碎片交给了失落的灵魂，他对面前这个吸血鬼的身分更为在意，因为对方很明显认识自己的父亲。然而面对西蒙的反复追问，阿鲁卡多选择了沉默，那是一个他不愿告诉任何人的真相……

ACT Ⅲ
~ Trevor Belmont ~

剧情 一切要追溯到30年前，圣光兄弟会将特雷弗从小就与母亲分离并被隐藏起来的始末告诉了他。而得知自己的父亲就是如今的德拉库拉后，特雷弗苦恼不已，亲生父亲的所做所为令“贝尔蒙特”这个姓氏蒙上了污点。在反复思量后，特雷弗最终选择暂别妻儿，独自一人前往恶魔城，这既是为了救苍生于水火，也是为了给死去的母亲报仇。临行前他将命运之镜的碎片留给了自己年幼的儿子——继承了母亲一头红发的西蒙。

Castle Entrance

虽然没有副武器的辅助，但特雷弗初期就有二段跳等能力，比较灵活。本章前期的流程与试玩版是完全一样的，整体难度反倒低于前一章，相信玩过DEMO的玩家会得心应手。

◆Armored Skeleton

手持大盾的骷髅兵擅长防御，能保持持盾姿势蓄力前冲，单手的挥斧攻击动作较大，很容易防反，L+Y蓄力的老办法也可以弹开它的盾牌。

◆Possessed Armor

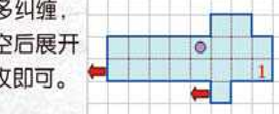
皮糙肉厚的魔铠兵是较为难缠的敌人。捶地攻击带有范围效果，注意用翻滚或跳跃回避；蓄力后投出的链锤距离很远，而且去和回有两下伤害判定，没有准备好的玩家很容易被第二下命中；蓄力的冲撞攻击因为距离较短，构不成威胁。与其交手时建议尽量站在较远的位置，用鞭子的最前端进行攻击，这样大部分招式都可以从容应对。

Unholy Church

在①处调查得到副武器“回旋镖”后，有一场强制战斗，获胜后才会出现新的攀爬点，到达最高处后转动开关，用吊灯在地上砸出一个坑。

◆Giant Bat

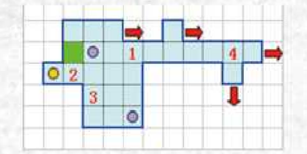
为数不多的空、陆两栖敌人，在空中只会用蓄力俯冲，地面时则有蓄力突进和挥臂两种攻击方式。由于其HP不高，无需与其做过多纠缠，挑空后展开强攻即可。



Crypt

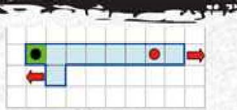
先向右走到尽头发现上锁的大门，返回①时骷髅兵就会撞破挡路的木板。继续向下深入，②这种形状的机关需要以后获得光或暗魔法

才能开启。扳动③的机关后需要迅速按原路返回，在限定时间内通过之前看到的那扇上锁大门，否则门会再次闭合。位于④的天使像则需要有光魔法才能启动。



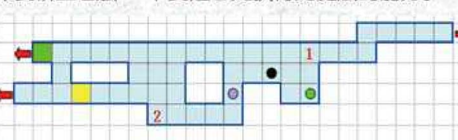
Cemetery

非必经区域，不追求100%收集的玩家可以无视。



Entrance Bridge

前进不远就看见驼背男把光魔法的挂坠投入溪流中，来到桥上后触发BOSS战。获胜后走到右侧尽头，却被失落的灵魂拒之门外。转身走回①处时骷髅兵再次担当了开路的角色，一路向下到达②处获得光魔法的能力。

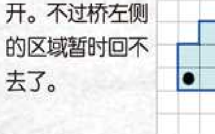


BOSS战·Executioner

非常肉脚的BOSS，战斗过程中还有提示告诉玩家该如何躲避其攻击。BOSS的招式有：①蓄力横向挥斧，向后翻滚即可躲避；②蓄力砸地攻击，跳起躲避的同时就可还击；③近身抓投攻击，按对X键才能摆脱，否则会被扔到地上。BOSS伤血约1/5后会追加肩膀冲撞攻击，根据提示用二段跳避开，其会撞到铁门上陷入眩晕，此时可以果断上去猛攻。血量降至1/2时BOSS会追加蓄力的飞扑攻击，根据提示向前翻滚、从其身下回避即可。

Crypt's Labyrinth

回到先前Crypt的天使雕像处，开启下方的通道口后勇敢地向下跳。在满是陷阱的本区域内跳跃需格外小心，碰到尖刺的话是即死的。①处的石门要等“战斗十字架”强化后才能打开，跃入②的巨大坑洞后很快迎来第二场BOSS战。获胜后被BOSS一路带到了桥上，恶魔城的大门也被撞开。不过桥左侧的区域暂时回不去了。



BOSS战·Lady Of The Crypt

同样是非常简单的BOSS战，画面抖动剧烈时就表示其快要从地下钻出。一开始BOSS只会双手不断乱挥攻击，成功防反后能够赏其一顿鞭子。BOSS的生命值削减掉1/4后则以蓄力冲刺攻击为主，跳跃回避后其会陷入一段时间的眩晕，不用犹豫，再赏它一顿鞭子。BOSS的血量不足1/2后会综合前两种攻击套路，并追加一招从玩家附近钻出、把人拖入地底的即死攻击——此招算是BOSS最大的威胁，必须向后翻滚回避或是连打按键挣脱。将其生命槽打空后BOSS就会现出本体，之后是一连串的QTE环节，看准了再按即可，时间比较宽松，但别按错。

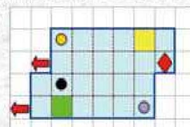
Castle Hall

前进少许后，特雷弗与失落的灵魂相遇，后者的面具也被打碎。剧情过后到左上扳动大门的机关，注意上层有一个生命值上限宝箱是隐藏在木箱后的。



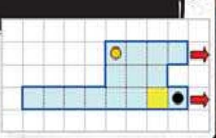
Games Room

娱乐室内类似棋盘和棋子的摆设其实是《暗影之王》中的一个颇为有趣的迷你游戏，强制战斗过后往下的路口就会显现。到右下角扳动机关后需要在限制时间内通过左下角的门，时间很充裕，进行平台跳跃时千万不要着急，免得失足。



Guards Room

右下角关闭的门对应的机关位于左下角，只不过扳动后会有一场强制的杂兵战。

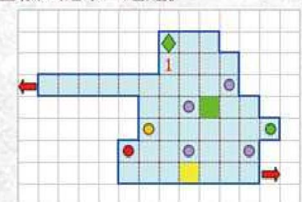


Cells

在①处获得实用的副武器“电流弹”，同时面对多名敌人时是有效的牵制手段，不过定不住身形巨大的魔铠兵。

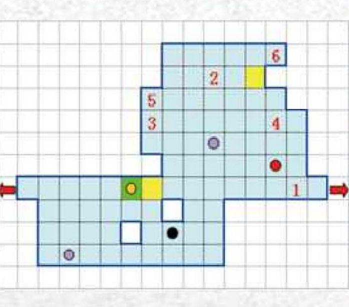
◆Hunter Merman

相比普通半鱼人多了一招蓄力喷吐绿色粘液，粘液的飞行弧度较低、速度很慢，没有什么威胁。对于喜欢防御的狩猎半鱼人，挑空攻击依旧是不二之选。



Vertical Prison

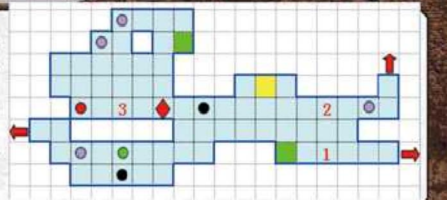
在大片的水下区域游动时需时刻注意氧气的补给，右下角的①处有4个机关。先到本区域最高层②处拿到暗魔法的挂坠，在③～⑥可找到4个红色卷轴，其会提示各个机关分别对应什么魔法。注意，除了对应的魔法外，调查机关的顺序也必须按照卷轴所展示的，从左到右4个机关分别以A、B、C、D表示的话，先后顺序应为：C-暗、B-光、A-暗、D-光。



Abandoned Mine

①处右侧的大片熔岩目前是无法跳过的，先向上攀爬，扳动②处的机关后再度遇到一个处刑人。此次BOSS战的打法与先前没有太大区别，就不再重复说明了，只不过远处会有两个驼背男投掷油瓶搅局，

在光、暗魔法的辅助下可以快速地击倒BOSS。获胜后调查门内的台座，特雷弗的武器得到强化，此后就能扯碎发光的厚重石门。

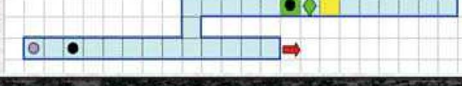


Clock Tower

时计塔内机关重重，是考验玩家跳跃操作的区域，摔死几次用来熟悉场景是在所难免的。先把木箱推到最右侧挡住红色机关，并扳动①处的开关，然后利用②处的风力箱跳起抓住上层的移动平台。顺利到达上半区域后先到③处扳动开关，④处的机关按照“左-暗、右-暗”，“左-暗、右-光”触发两次，便可拿到生命上限宝箱以及⑤处“速度之靴”的冲刺能力。

Belfry

作为最后的一块区域有较多的强制战斗，还没有升至18级的玩家不妨攒一下经验值，解锁最后的大招。搭乘升降梯来到上层后触发剧情，大钟从高处坠下，此时玩家要进行一连串的跑路，沿途的杂兵无视，跳上磁力轨道、遇到前方有齿轮挡路的时候稍微停顿一下，等上方落下的物体将其砸掉后再迅速前进。剧情过后就可以探索以前的全部区域搜刮隐藏要素了，准备就绪后到Abandoned Mine右下角，利用冲刺跳跃过熔岩（从该区③处的磁力轨道上向下跳会落到矿车上，这样才能拿到左侧的副武器上限宝箱）。



随后与Daemon Lord的BOSS战全程都是QTE，这个BOSS的右眼被加百列刺瞎，解除封印后被特雷弗腰斩，复活后又被阿鲁卡多击倒，戏份真够足的。BOSS战过后钟塔左侧的怪物图鉴才会出现，而从右上的出口前往城主之间后就会迎来最终BOSS战！

BOSS战·Dracula

与《暗影之王》的最终BOSS战极其相似，玩家方面的魔力无限，而德拉库拉会切换自己的属性，持剑时为光属性、控制火焰则为暗属性。当玩家开启的属性与BOSS相反时，能够给其造成有效的伤害，反之受到攻击时伤害也很大；而如果玩家的魔法属性与BOSS相同，则受到的伤害较小，但自己的攻击对BOSS也就完全无效。BOSS持剑时的连斩攻击前两下可防反，且准备动作较大，是攻击的好时机；原地的蓄力剑舞飞天起手稍快，建议翻滚回避；而面对剑气斩时，如果跳跃躲避后BOSS追到空中，需要用L+↓迅速下降免得中招。BOSS使用火焰时，招式有跳到空中蓄力向地面施放的震荡波，拳击地面后喷出火柱——看到地面裂开时就要翻滚回避，而拳套连击则是玩家进行防反的好时机。注意BOSS在切换属性时放出的光圈也是有伤害判定的。利用相生相克原理是此战的宗旨，战斗时先与BOSS开相同属性以减少伤害，成功防反时利用画面的放慢特性迅速切换属性，并以按住Y的连续攻击或L+Y的蓄力大招对其重创。另外就算BOSS持剑，玩家开着光魔法时虽然不能给其造成伤害，但是还是可以回血的，利用这一个技巧最终BOSS战就非常容易了。在德拉库拉空血后会进入QTE阶段，在空中飞行时还需要用滑杆手动避开BOSS放出的红色光弹，否则一击必杀，距离足够近后就可以按R键触发剧情了。

剧情

面对强大的吸血鬼王德拉库拉，特雷弗英勇的奋战却没有换来美好的结局，鲜血从他的胸膛不断涌出。其实失落的灵魂就是命运之镜的具象化，他引导人们走向其不可违抗的宿命。在经历了人生的种种后，特雷弗察觉到了父亲面对命运时的无奈和凄凉，在临死前他终于叫出了“父亲”，命运之镜也向德拉库拉证实了一切。突然得知自己有一个儿子，但马上又要失去他，德拉库拉残存的人性让他不顾一切地喂特雷弗喝下自己的鲜血——这也就是白发吸血鬼阿鲁卡多的由来。

如今，恶魔城在阿鲁卡多和西蒙的努力下缓缓崩塌，升起的朝阳也仿佛在预示着人间将迎来一段短暂的和平。但两人都很清楚，真正的恶战尚未开始，德拉库拉很快便会卷土重来，席卷人世并唤来血雨腥风……

二周目

通关后追加最高的Hardcore难度，如果玩家达成了100%收集，主菜单的Extras选项中会追加一段动画“Separate ways”。二周目游戏时继承角色的等级和招式、隐藏要素的收集情况（生命、魔法、副武器上限），但副武器、特殊能力和地图开启情况都会重置。





《西部旋转侠》是任天堂为3DS平台度身打造的原创下载游戏，在ACT的基础上融入了塔防元素，不但对操作技术有所要求，也需要玩家有一定的大局观和调度能力。游戏在2012年2月一经推出就广受好评，而《最后的保镖》便是其正统续作。新作引入了“列车保护”主题、“保镖”系统和洞窟探索等新要素，即使是玩过前作的玩家也可以感受到全新的乐趣。

文 苍穹

动作 ACT	西部旋转侠 最后的保镖 ザ・ローリング・ウエスタン 最后の用心棒		
Nintendo	2013年4月10日	日版	1人
2000日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍



界面解说





①同行保镖的状态和生命值
②主角的生命值
③主角的能量槽
④L键当前对应的招式
⑤残余敌人的数量/当天敌人的总数
⑥村庄的防护门情况和家畜数量
⑦玩家所持金额和怪物硬币的数量
⑧点击口袋图标可打开菜单

基本操作

操作	效果
滑杆	控制角色或光标移动
十字键↑	发动激转效果
十字键↓	切换漂移攻击/钻地攻击
十字键←	对保镖下达指示
十字键→	打开道具菜单

操作	效果
L	进入设施/对话/调查/急停/视角转到正面
Start	打开系统菜单/跳过已观看过的动画或对话
点击触摸屏	确定

注：在“オプション”中可以调整惯用手。默认操作如上表，设置左手为持触控笔的惯用手时，R键代替L键的功能，X、Y、A、B代替滑杆控制方向。

进阶操作

旋转移动

依靠滑杆控制主角跑动速度比较慢，旋转才是在地图移动时最常用和最有效的行进方式。用触控笔点击下屏幕时主角蜷成一团，此时向下划动下屏幕他就会开始旋转，提起触控笔后便能向前滚动。在旋转移动的过程中，利用滑杆的←/→可以控制其转向，而加速方式则有两种：①反复向上划动下屏幕，主角会在保持当前速度的基础上慢慢加速；②向下划动下屏幕，等蓝色的光聚集到主角身上后再提起触控笔加速，虽然在蓄力时速度会稍稍减慢，但凭此可以迅速将速度提升至最大。

减速急停

主角在旋转移动的过程中，想要停止滚动有两种操作方式：①点住下屏幕任意一点不放，主角会慢慢减速直到完全停止，且仍会保持着蜷缩状态；②按住L键不放，主角会利用手爪勾住地面进行急停，起身后恢复站立状态。

旋转攻击

在战斗中向任意方向划动下屏幕，待主角蜷缩旋转后瞄准的目标头上会出现锁定箭头，此时提起触控笔他便会向反方向翻滚出去，对目标展开“旋转攻击（ローリングアタック）”，不过侧面没有攻击判定。点住下屏幕让主角蜷成一团时他能够抵御正面和背面的攻击，但侧面是软肋所在。战斗时无法用L键进行急停，在用滑杆控制主角跑动时迅速点击下屏幕，他会做出前滚翻的动作，凭此可以躲避一些攻击。

蓄力攻击

在向下划动触控笔后点住下屏幕不放，主角身边会出现一条蓄力槽，待其缓缓蓄满、出现“FULL CHARGE”字样后提起触控笔，他就能使出“蓄力攻击（チャ-ジアタック）”。蓄力攻击的威力比普通旋转攻击更大，而且成功命中后能在目标周围一定范围形成冲击波，伤及周边的敌人并将它们震翻。在主角旋转的过程中玩家可以缓缓移动触控笔来改变朝向和锁定的目标，而向反方向划动触控笔则能取消旋转蓄力的动作。

手爪追击

在主角的旋转攻击命中敌人的一瞬间点击下屏幕，他会跳起施展“手爪追击（クローアタック）”，连续点击下屏幕可以保持滞空并继续追击，具体的攻击次数与主角的手部装备等级有关。手爪追击的第一下对于时间的判定较为严格，而当主角跃在空中时还可以通过滑杆来选择下一次爪击的目标。

碾压追击

“碾压追击（グラインドアタック）”在完成主线“Main Stage 0”第1天的战斗、获得“スパイク”时习得。当主角旋转攻击命中敌人的一瞬间点住下屏幕，他就会保持原地旋转对敌人不断追击，攻击次数很多但每一击的威力并不强。旋转追击是用来提升连击数的最有效招式，在采掘坑内连续攻击采掘岩时使用此招也能提升道具的掉落几率。

激转效果

在“Main Stage 2”或“Sub Stage 2”第1天的战斗开始前获得“古代のパックル”时习得，主角的体力槽下方会出现一条蓝色的能量槽，获得蓝色的符文道具时会慢慢积蓄，蓄满后在战斗中按十字键↑即可发动激转。发动激转效果的瞬间主角身边一圈会形成冲击波，能量槽徐徐减少的过程中全身无敌，且碾压追击的威力和攻击次数都会大幅提升，非常强力。

漂移攻击

“漂移攻击（ドリフトアタック）”是本作的新增招式，在“Main Stage 3”或“Sub Stage 3”第1天的战斗开始前获得“バトルチャーム：蛇”时习得。按住L键向下划动下屏幕，主角在旋转的同时会发出红光，松开后其会划出一道弧线从侧面攻击敌人，默认弧线是向左的，玩家也可以利用滑杆手动调整。漂移攻击对于正面威胁较大的敌人非常好用，且当攻击命中敌人的瞬间点击下屏幕，主角还会追加一次横向的手爪攻击。

钻地攻击

“钻地攻击（トンネルアタック）”在“Main Stage 5”第1天的战斗开始前获得“バトルチャーム：土龙”时习得。按住L键点击下屏幕时主角会钻入地底，划动下屏幕他便能在地底移动，一段距离后或松开L键便可在破土而出从下方展开攻击。钻地攻击对于正面破绽较少的敌人非常有效，但与漂移攻击不能共存，必须按十字键↓进行切换。

激转蓄力

“激转蓄力（激チャージ）”在“Main Stage 6”第2天的战斗开始前获得“アルメドのパックル”时习得，主角处在激转效果时蓄力攻击的威力大幅强化。蓄力时可以同时瞄准前方复数个敌人，提起触控笔后自动对它们连续攻击。





关时的时间评价只计算本阶段，故杀敌效率是重中之重。次日的准备和前兆阶段相较前一天都会有所缩短，也就是说最后一天时敌人很快就会攻来，玩家需尽快完成前期的准备工作。

战斗基础

主角与地图上的岩石怪接触后会进入战斗画面，由于本作是即时展开的，在采掘坑、遗迹或战斗中时间都不会停止（在下屏幕可以看到其他敌人的动向），惟有进入村庄或塔内时间才会暂停。一般情况下消灭全部敌人就能结束战斗，有大型的BOSS级岩石怪存在的情况下，只需击倒BOSS即可获胜，此外战场右下角还会追加一条警示线，被BOSS走到该处后它就会逃跑，不过战斗中的伤害可以累积。如果想从战斗中撤离，需跑到四周的黄线处等逃跑槽蓄满后方可撤离，不过随后该敌人在地图上的移动速度会暂时加快。一旦主角在战斗中生命值降为0，会昏厥一段时间才能苏醒。

除了触发战斗主动攻击岩石怪外，给地图上的防御塔配置各种武器也能对敌人造成伤害，这种伤害同样可以累积。当岩石怪受损、体积减小到与主角差不多时，直接在地图上用冲刺就可以把它击破，而无需进入战斗画面。

特殊条件

在关卡中达成特定条件，可以获得VC点数，这是本作的新增要素，对每天的报酬结算有较大的影响。特殊条件基本可以分为三大类：①探索型，如拿齐地图中全部飞在空中的牧草、在较短的时间内连续破坏3个岩石或植物、在第1天就开启全部古代遗迹里的宝箱等；②战斗型，如用手爪追击在不落地的前提下连续击倒3名敌人、从背后击倒敌人、用蓄力攻击破坏敌人射出的炮弹等；③过关型，即满足特定条件的前提下过关，如3天内不让任何一只怪物入侵村庄、不使用炸药以外的道具过关、保证列车耐久度在90%以上到达村庄等。由于VC的条件种类繁多，这里无法逐一总结，玩家们不妨耐心尝试摸索。

基本流程

保护目标

主角基洛（ジロ－）的身分是保镖，每关的基本目的是保护村庄中的家畜“マンジュ－”不被袭来的岩石怪物吃掉，一旦家畜数量降为0就会Game Over。每关的防御任务都为期3天，消灭每天固定数量的敌人后才能过关。在地图中可以发现长得像家畜的牧草“マンジュ－草”，将其收集起来交给村长，村中的家畜数量就会增加。

本作新增了保护列车的内容，在有列车保护任务的关卡，第3天的袭击阶段列车会沿着铁轨缓缓向村庄行驶，沿途的怪物会对其展开猛攻，一旦列车被破坏同样会Game Over。部分关卡还要求玩家先利用矿石把破损的铁轨修好，否则列车脱轨的话会发生爆炸，在铁轨分岔的地方扳动开关也可以改变列车的行进路线。每天结束时系统会进行结算，玩家获得的报酬金额根据村庄的剩余家畜数量、击倒敌人的数量、列车和铁轨的状况、以及触发特殊条件（VC）的种类和次数而定。



时间推移

关卡中每天都分为3个时段：准备→前兆→袭击。“准备阶段”天气晴朗，玩家可以安心探路、确定巢穴的位置，并积极收集各种素材、探索古代遗迹。一定时间后天空变暗，进入“前兆阶段”，这是在给玩家预警，表明敌人快要来袭，此时应尽快回村建起防护门，并把收集到的“マンジュ－草”一次性交给村长。再过一段时间后天空完全变红，进入“袭击阶段”，岩石怪开始从地图上的巢穴中涌出，而村庄的大门则会关闭，玩家也无法进入。此时可根据敌人的出没情况在关键位置建起防御塔，并配备合适的武器——过

地图要素

地图上的视野范围与我方的建筑设施有关，只要建起任意种类的塔就能开启一个圆形的可见范围，塔只有根基的话没有“开视野”的效果。地图上还有蜿蜒的道路和铁轨，游戏中大部分岩石怪都会沿着道路行进，故可以根据这一规律构筑防线，不过也有少数例外。下面先介绍地图中的共通要素，部分关卡的特殊地形，如跳台、石柱等放在攻略部分再做讲解。



村庄

敌人的攻击目标，玩家进入后可以把“マンジュ－草”交给村长、买卖道具或是利用矿石制作防护门。对于没有反抗能力的村庄而言，防护门的作用尤为关键，其在抵挡敌人的同时能够损耗对方的体力，但在受到攻击时会慢慢破损，直至崩坏。利用矿石也可以对破损的防护门进行修复，但袭击阶段玩家是无法进入村庄的。

列车

敌人的攻击目标，其会沿着铁轨向村庄自动行驶，玩家要确保铁轨的完好。当列车遭受攻击时就会停止前进，建议在有列车的关卡全程护送，免得其受到围攻。

牧草

外形酷似包子的“マンジュ-草”是玩家收集的目标，一般为白色，红白色相间的质量更高，本作还追加了飞在空中的牧草，需要利用斜面或跳台才能拿到。将牧草一次性交给村长时增加的家畜数量更多，另外少量关卡中会有岩石怪拟态成牧草。

采掘坑

地图上以淡蓝色亮点表示，进入后攻击采掘岩会掉落出矿石或宝石，前者是制造防护门、修复铁轨的重要素材，后者在卖出后可以即刻获得资金。采掘岩掉落道具的几率与攻击的次数有关，故威力低、次数多的碾压追击最为有效。有时坑内也会有少量岩石怪，不过构不成威胁。采掘坑的位置每天都会发生随机变化，尚未开采完成的有一道射向天空的蓝色光束，凭此可以判断其大致方位。

嘹望塔/防御塔

地图上大部分塔在初期都只有根基，玩家可根据需要花钱把其修建起来。塔身有木质、铁质和合金3种，影响塔的耐久值，所需金额逐级提升。“嘹望塔（ウオッチタワ-）”只具备开视野的功能，无法提供火力输出，在遭受敌人攻击时也毫无还手之力。“防御塔（ガンタワ-）”可以配备武器，自动攻击范围内的敌人。武器分为“霰弹枪（ショットガン）”、“机关枪（ガトリング）”、“大炮”和“远程炮（ロング炮）”，等级越高、威力越大。除了霰弹枪的范围是塔周围一圈外，其他武器的攻击角度都是固定的，玩家需要根据地形选择最合适的武器。

古代遗迹

门旁边有一个类似弹射装置的闭锁大门处就是古代遗迹，每关都有3个。想要开启大门需在装置上不断利用蓝色光圈缩到最小的蓄力冲刺来转动机关，直至门完全落下。遗迹的宝箱里往往有价值不菲的宝石，建议第一天就拿掉，迅速积累可用资金。此外还可以找到“心之碎片（ハ-トのかけら）”，每收集3块碎片就能令主角的最大生命值增加1格。心之碎片只能拿一次，而宝石类道具在下次攻关时还可以重复拿取。

岩石/植物

地图上散落的岩石或仙人掌等植物都可以撞碎，其会随机掉落金钱、矿石或是补血道具。体积较大、颜色较深的岩石需要主角处在高速状态下才能撞碎，否则会被弹开。在场景切换后岩石或植物就会重新出现，故可以反复刷取。

巢穴

岩石怪出没的巢穴，我方无法进入。在准备和先兆阶段毫无威胁，袭击阶段刷出怪物的规律是固定的。建议玩家在每关的第1天都探明全部巢穴的方位，以便制定防御战术。

设施功能



每天结束后都会自动进入沙龙，这里的每位NPC都对应不同的功能，下面逐一讲解。



村长

与村长对话可以储存游戏进度。

利斯

主角的小弟利斯（リッス）会分析当天敌人来袭的情况，在此也可以重新确认当天的报酬。

吧台

与吧台的酒保对话可以购买食物或饮料回复生命值。

情报员

消耗“怪物硬币（モンスタ-コイン）”换取本关的心得情报，消耗1枚和5枚硬币的情报实用性差距明显，而怪物硬币只有在地下迷宫中才会掉落。

商人

商人处出售的装备是随着玩家完成关卡的数量不断追加的，高级的装备可以提升对应攻击招式的威力，但是2级以上的装备在使用一段时间后都会损坏并自动降为1级。装备名称边的图标变成深红色且出现裂缝就表明快要损坏了，一定要提前更换。

保镖

特定关卡才会出现，可以花钱雇佣他们一起战斗，具体参看“同行保镖”部分。

房间

进入左上角的房间可以受领支线任务，每关都有3个，关系到过关时的评价。顺利完成支线任务可以获得赏金，反之则会扣除一定的罚金，在菜单的“储け话”项目中可以查看任务的条件和完成情况。

楼梯

结束沙龙的活动，进入下一天，也会提示储存游戏进度（有受领任务的情况下必须汇报后才能上楼）。

大门

前往关卡地图，夜间没有采掘坑、无法进入防御塔或遗迹、甚至撞碎岩石和植物都不会掉落任何道具，不过有少数任务限定在夜间才能完成。

同行保镖

在支线关卡的沙龙中有机会遇到保镖，花钱雇佣就可以在后续的战斗中得到他们的协助。在准备和先兆阶段，玩家可以委派保镖执行“收集牧草（マンジュ-草あつめ）”、“收集矿石（矿石あつめ）”、“收集零钱（小钱あつめ）”等命令，或是直接派他们在指定点位待机，直到岩石怪来袭。保镖收集到的金钱和道具需要与其对话选择接受才能拿到。在袭击阶段，玩家可以派其前往指定点位进行防御，他们会主动攻击附近的岩石怪，玩家与其攻击相同的敌人时就会同时出现在战斗画面中。需要注意的是保镖的生命值并不会自行回复，需要玩家靠近他们并交付回复道具，否则其生命值降为0后就会被送回村庄，当天无法再出战。本作中3名保镖的特性各不相同，在攻略部分再做介绍。

雇用保镖并完成第3天的战斗后，都会迎来一场决斗，玩家在决斗中取胜后才能让保镖成为同伴，带他们到周边的关卡中一起行动，且不需要再次支付费用。决斗的要点是出手时机，当上屏幕出现对方眼部的特写、下屏幕出现“タッチ”的提示字样时再进行操作。一旦被对方击中需要连点下屏幕让主角重新站起，不过决斗失败也不会导致Game Over。



关卡攻略



在首次进入关卡时初始资金都是固定的，过关时的评价仅与袭击阶段的耗费时间和支线任务完成与否相关，最多5颗星。后续的关卡都有一定的星星数量要求，满足条件时才能解锁。过关后剩余的资金会交给搭档利斯保管，重复挑战以往关卡时可以自由设定初始资金，且在关卡内可以选择"宿营（キャンプ）"直接跳到袭击阶段。故建议玩家在初次攻关时仅以过关为目的即可，想要挑战满星评价不妨等资金充裕、装备强力后再来。如果星星数量不足以解锁新关卡，玩家又暂时打不出更高的评价时，可以到地图上的"星星商店（スターのお店）"购买额外的星星，每颗10000金。本作的关卡分为主线（Main Stage）和支线（Sub Stage）两种，支线关卡虽不影响通关，但由于有重要的保镖存在，对挑战主线关卡大有裨益，故建议优先完成。

前往各地的洞窟、支付少量费用就能进入地下迷宫，在里面可以尽情搜刮矿石，离开时会自动卖掉换钱。如果被怪物击倒虽不会Game Over，但得到的道具和金钱会尽皆失去。"怪物硬币（モンスターコイン）"只有在地下迷宫中才能打出，在洞窟的商人处也可以购买各种装备，建议攻关前先到此更换即将损坏的装备，就不用再耗费关卡里有限的资金。由于迷宫的构造会随机变化，对通关也没有影响，攻略中就不详细介绍了。

Main Stage 0：红い闪光、再び

关卡地点	ココスタート村
初始资金	1000
五星评价	过关时间8′20″以内+全任务达成
敌人数量	①10、②16、③24
遗迹宝藏	ハートのかけら、白蓝の宝岩、若草の宝岩

建议没有玩过前作的玩家在关卡开始的对话中选择"はい"，观看一下基本的教学。准备阶段除了要探明地形、收集牧草外，3个遗迹的宝箱也建议率先拿掉，卖出宝石后便于快速获得资金、构筑防御工事。北侧跳台处红色的"喷射辣椒（ジェットペッパー）"可以让主角获得瞬时加速、飞得更高更远，凭此来摘取空中的牧草。本关的怪物巢穴不多，而且初期的视野就很开阔，把东北岔路口的3号防御塔建起后就能把握全部巢穴的动向。由于地图正中的巢穴与村庄的距离较近，建议优先用矿石筑起东侧的防护门。第1天就在村庄东北不远的开阔地带以逸待劳，不要跑得太远以免解救不及。无角的"ヨワボー"无论用旋转还是爪击，一击都能搞定；有角的"イワボー"体力相对较高，活用手爪追击才能提高杀敌效率。首日的战斗结束后可以在沙龙中接受支线任务，而在村长赠送"スパイク"后便能使用碾压追击，利用此招在采掘坑中获得矿石的几率会大大提升。第2天建议给村庄北侧路口的7号防御塔装上机关枪，3号塔配霰弹枪，纵使不能彻底击倒敌人，也能减轻玩家在战斗中的压力。当天还会出现一种大型的岩石怪"デカボー"，算是一种小型的BOSS，建议多从其背部进行攻击，争取打出眩晕状态。利用前两天积累的资金，把西北的4号防御塔、中央的5号防御塔分别配置上霰弹枪和机关枪，便可确保迎战最后一天的敌人时万无一失。另外想要完成任务的话，红色的"デカボー"都必须亲手解决。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
バブル・フォー・ガマニュエル	收集3个ペブルバブル	500	250	目标道具在采掘坑内攻击矿石时会随机掉落
英雄ふたたび	击倒3只デカボー	300	150	目标为红色的大型岩石怪，第2天出现1只、第3天2只，错过任何一只都无法完成
カルテ1：モイスティー	找到スベスベリー	150	30	目标植物生长在东南角的瀑布附近，靠近闪光点即可得到

Sub Stage 1：死者への驮赁

关卡地点	トビハルネ牧场
初始资金	1000
五星评价	过关时间8′50″以内+全任务达成
敌人数量	①12、②16、③20
遗迹宝藏	ハートのかけら、若草の宝岩、藤黄の宝岩

本关新增消耗型道具"フリーズ"，投掷后可以在一定时间内封住怪物的行动。地形方面有明显的高低差，飞在空中的牧草需要高速冲上斜坡才能摘到。有些牧草可能是拟态怪物"クサボー"假扮的，不过很容易就能击碎它们。轻松度过第1天后，建议在商人处购入"パンチャー"强化爪击的威力。在沙龙还可以花1500金雇佣保镖伽罗（ギャロ），保镖的泛用性非常高，对后续的战斗有极大的帮助。第2天给村北的3号防御塔、村西的5号防御塔分别配置机关枪和霰弹枪，右路交给保镖防守就足以应对。需要注意的是NPC的移动速度没有主角那么快，最好在前兆期就提前派他赶往指定点位。另外不要让保镖单独面对红色的"デカボー"，否则很容易就会被打撤退。第3天沿用之前战术即可，由于炮塔的分布情况所限，右路依旧相对吃紧，玩家可根据实际情况启用1号和4号防御塔。防御成功后当晚还要跟伽罗展开决斗，在下屏幕出现"タッチ"提示时用触控笔向下划动，左侧文字变成"はなせ"时迅速松开，就能在对方开枪的瞬间将其击倒。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
ダブルトルネード作战	与保镖进行3次协力战斗	550	195	必须有保镖同行才能领取任务。保镖在与岩石怪战斗时自己主动靠近便可协力作战，反之在保镖的警戒范围内开战的话，他也会积极地过来帮忙
ガマニュエル兜の热い夜	收集2个赤カブト岩	320	160	目标道具在攻击岩石怪デカボー时会随机掉落
作战"Sふたたび"	用霰弹枪击倒3支岩石怪部队	480	120	敌人必须是由配备了霰弹枪的防御塔自行干掉的，建议给3号塔安上霰弹枪，故意放过左路的敌人就可以轻松达成了

Main Stage 1：救援列车防卫指令

关卡地点	ツーフォーク农园
初始资金	1500
五星评价	过关时间9′30″以内+全任务达成
敌人数量	①16、②20、③26
遗迹宝藏	ハートのかけら、浅葱の宝岩、白蓝の宝岩

开始关卡前记得带上保镖伽罗，地图分为南北两个区域，蜿蜒的铁轨就是列车的行进路线。由于第3天需沿路护送行进的列车，故前两天的布局就尤为关键。第1天派保镖在北侧区域游走，自己守在南侧清掉漏网之鱼即可，战斗比较轻松。新增道具"ボム"在战斗中使用有全屏伤害的爆炸效果，大大提高杀敌效率。新敌人"ガンボー"是比较麻烦的远程怪物，它会站在防御塔的射程范围外进行攻击，放任不管的话防御塔很快就会被摧毁，地图北侧的2号和3号防御塔都很容易成为攻击目标，抽身无暇的话不妨派保镖去缠住它。在战斗中它的身手也很灵活，需要等其发炮后仰面朝天的硬直阶段才能成功命中，用蓄力攻击也能连炮弹带怪物一起撞开。第2天给南侧区域的4号和5号防御塔配备机关枪，地图中央的3号防御塔最好也装上机关枪，沿用先前的战术即可稳固防守。第3天的探索期间会出现一只金色的"ゴルボー"，其掉落的素材非常值钱，切勿让它溜回巢穴。怪物来袭前务必确保村庄有三扇防护门，周边的6号和7号塔也配好武器，资金还有盈余的话铁路的防御塔也可逐一启用。由于列车遭到攻击时会停止移动，故一开战玩家就需到北侧全程护送列车行进，南侧守卫村庄的任务则留给保镖和防御塔，如此方能保证顺利到达。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
特集：はじめての铁道观测	列车到达村庄时耐久度在75%以上	250	125	列车的最大耐久值为700，想要达成需全程护送，尽量不给怪物靠近的机会
ボムハ郎	在战斗中使用ボム击倒8只岩石怪	600	300	岩石怪的种类并没有要求，准备好2个ボム在杂兵战中可以轻松达成
ツインコンボ作战	主角攻击的敌人由保镖进行致命一击	420	150	必须有保镖同行才能领取任务。玩家在保镖附近主动展开战斗后，刻意留一个怪，等保镖加入战团后让他消灭即可

Sub Stage 2：オレはナンバ-ワン

关卡地点	シメンソ村
初始资金	2000
五星评价	过关时间11′40″以内+全任务达成
敌人数量	①16、②25、③30
遗迹宝藏	ハ-トのかけら×2、绀碧の宝岩

地图的西侧有一大片泥泞的区域，在上面旋转的话会发生打滑、无法前进，故只能停下来用双脚跑步或是利用“喷射辣椒”的冲刺效果强行穿过。村庄四通八达非常不利于防守，其东、南、西、北的路口处各有一根古代石柱，调查裂缝后使用新道具“ダイナマイト”可以将其炸倒，在一定时间内拖缓敌人的攻势，但是每根石柱都只能用1次。第1天敌方的攻势主要来自北、东、南三方面，最好能把北侧的2号防御塔装上机关枪，自己负责防守东、南两路。长得酷似榔头的新怪物“ハカイボ-”对塔的危害极大，务必第一时间击倒，其在战斗中蓄力头槌陷到土里后有一段硬直时间，可以趁机猛攻。主角新增的激转能力也是速杀强敌的利器。坚持过第1天后除了购买高级装备外，还要留2000金雇佣保镖丹马克（ダンマ-ク）。第2天给东侧6号防御塔装上机关枪，南侧7号防御塔配置大炮。丹马克的实力很强，纵使单独面对“デカボ-”也能取胜，且他在泥地的移动不会受到影响，故西侧可以放心交给他负责。第3天沿用此战术，资金允许的情况下把外围的防御塔换成铁质的提升耐久值，以免被敌人强拆。



当晚与保镖进行的决斗中，在下屏幕出现“タッチ”提示时点击中央的图标，便能躲过霰弹枪攻击，闪避2次后等对方跃过来，下屏出现提示时再向下划动触控笔并迅速松开，便能成功击败丹马克。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
激・激・激ダッシュ	不中断进行连续三次高速冲刺	500	150	利用村西泥泞地区的喷射辣椒方能发动高速冲刺，连续冲过3个就算完成
カルテ2：レイニ-ミント	找到レインドロップ	280	60	目标道具落在草丛中，具体位置随机，靠近闪光点即可得到
作战“防御のS”	防御塔击倒1支被石柱阻挡的岩石怪部队	600	150	村北的2号塔、村东的6号塔都很适合，给其安上机关枪，等敌人靠近后适时炸毁石柱即可

Main Stage 2：レ-ルクラッシャ-

关卡地点	エスジッポ驿
初始资金	2500
五星评价	过关时间13′58″以内+全任务达成
敌人数量	①18、②26、③32
遗迹宝藏	ハ-トのかけら、绀碧の宝岩、藤黄の宝岩

地图上的铁轨遭到了破坏（×号标记处），玩家需要在第3天到来时修复铁轨，才能使列车顺利驶回村庄。在村庄东侧有一间蓝色的修理小屋，在此可以消耗矿石修理毁坏的轨道。修复是即刻完成的，且并非要把地图上5处断轨尽皆修复，在箭头处扳动机关并连点下屏幕，就能改变列车行进的路线，当然绕远路的话危险性相对较大（笔者建议修复1、2、3号点位即可，其余不管）。如果玩家优先选择修复铁路而非制造防护门的话，村庄周边的5号和8号防御塔就要在第1天建起并配备机关枪。新敌人“レ-ルハカイボ-”的攻击目标是铁路，不想列车脱轨、前功尽弃的话就要第一时间将其干掉。它的蓄力锤击还会凿出一股岩浆，注意不要急着从正面靠近。第2天把西北的1号和3号防御塔建起，让保镖守在东北处，自己负责南侧区域就能平稳度过这一天。第3天袭击阶段前确保铁轨修复完成，一路护送列车移动，把防守村庄的重任留给保镖。注意如果列车到站后地图上还有岩石怪残余，它们会加速向村庄前进、发动最后的猛攻。本关探索期间会刷出两种新怪，蓝绿相间的“ガチボ-”会掉落大量矿石，而黑白相间的“ドロボ-”则会偷走玩家身上的金钱，需要迅速赶上并击倒才能夺回。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
作战“T1ストレ-ト”	1号防御塔击倒3支岩石怪部队	700	125	防御塔的武器不限，建议配置远程炮并注意保护
特集：线路修理のウラ	在第2天结束前完成3次线路修理	1200	600	关卡开始后自动触发。矿石足够的话第1天就能完成
无伤のディフェンダ-	无伤击倒レ-ルハカイボ-	300	150	没有把握的玩家不妨利用激转效果的无敌时间杀敌

Sub Stage 3：手数が多い狙击手

关卡地点	ミッドモエ岛
初始资金	3000
五星评价	过关时间13′59″以内+全任务达成
敌人数量	①18、②24、③28
遗迹宝藏	ハ-トのかけら、桔梗の宝岩、白蓝の宝岩

地图上有大量的水域，新增敌人中“ツヨボ-”是“イワボ-”的强化版，而“ワニボ-”能够在水里移动，故防守时不能只盯着陆地。第1天给3、4、6号防御塔装配霰弹枪，防守时注意3号瞭望塔边的巢穴，其离村庄很近，最好先把南侧的防护门建起以免救援不及，对付趟水而来的“ワニボ-”时建议多用漂移攻击，可以从侧面把它撞翻在地。首日结束后在沙龙花2500金雇佣保镖诺波（ノ-ボ-ン），他能够在水域移动，可以有效地扩大我方的防守面积。第2天的袭击阶段中途，地图东南角会出现1只巨大的“ダイハカイボ-”，屏幕上开始90秒倒计时，倒计时结束后其会连续发炮，无视耐久值直接破坏我方的塔，想要击倒它惟有攻击嘴巴下方的蓝色晶石，建议发动激转效果速战速决。第3天把1号和2号防御塔建起并配备机关枪协防，玩家需第一时间击倒2只“ダイハカイボ-”（皆出现在东南角），否则防御塔尽毁后战况会极为不利。最后与诺波的决斗结合了前两次的要点，首先划动下屏幕先后旋转两次，等其抛掉狙击枪后看准时机点击下屏幕躲开匕首，最后再给其决定胜负的一击。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
ジャンプそしてバトル	使用跳台后在十秒内与敌人开战	555	170	村西南就有一个喷射辣椒的跳台，看准敌人的行进路线越到对岸后可迅速交手
地狱のル-ト3	用漂移攻击击倒3只ワニボ-	800	400	第2天就会出现4只，只要最后的致命一击用漂移攻击即可
作战“不屈の3D”	3天内没有塔被破坏	1600	400	关卡开始后自动触发。本关初始就有5座塔已经建起，除了尽早给防御塔配备武器便于自保外，最好把3号瞭望塔换成铁质的提升耐久力。第一时间消灭“ダイハカイボ-”也是必须的

Main Stage 3：市民と战士

关卡地点	マンナカベ村
初始资金	4000
五星评价	过关时间13′55″以内+全任务达成
敌人数量	①21、②29、③39
遗迹宝藏	ハ-トのかけら、藤黄の宝岩、桔梗の宝岩

本关在收集牧草时需要利用到大量的腾跃技巧，起跳后推滑杆↑可延长飞行距离，反之推↓则能缩短距离、在U型槽中还能做出类似极限运动里的帅气动作。保镖诺波可以利用地下水脉，在东南和西北两个湖泊间快速穿行，而新道具“リタ-ン”的效果是迅速回村。由于村庄西北有两个巢穴且途中完全没有火力能够覆盖到，故要优先建起北侧的防护门并时刻关注这条路线的情况，东侧给9号塔装配2级机关枪就足以守住。第1天的战斗压力并不大，不过远距离攻击的“ガンボ-”会在两个高台上向下攻击防御塔，一定要及时赶过去消灭。第2天建议给7号塔装备机关枪，3号、8号塔配上霰弹枪，这一阶段要保护好各个关键位置的防御塔，最好都能换成铁质的，为最后一天的战斗打下基础。新敌人中“ツヨデカボ-”是“デカボ-”的强化型，很难打出眩晕状态，推荐开激转效果猛攻。第3天建起5号和7号塔强化防御，4号塔最好也能启用，便于开拓视野，村西北的空档区域留给保镖。新怪物“ボムボ-”在走到铁轨上后会发生旋转高速移动，一定要提前拦截以免列车受到爆炸伤害，玩家在铁轨上高速旋转也可以直接把它撞碎。



任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
特集：列车に迫る爆发物	防止ボムボ-与列车发生冲突	1000	500	第3天共会刷出7只ボムボ-，务必第一时间清除
采取ジャンパ-	连续3天取得全部飞在空中的牧草	680	170	关卡开始后自动触发。除了两个U型槽上空有牧草外，利用地图中部跳台前的喷射辣椒也可以拿到空中的牧草，当天的拿齐后会出现“フライング・ハ-ベスタ-”的VC提示
デスサテライト作战	保镖独力击倒6支岩石怪部队	1400	500	玩家绝对不能参与保镖的战斗，哪怕进入战团后再逃跑，此战都不算数

Sub Stage 4：续·暴走岩石

关卡地点	グルングル村
初始资金	4000
五星评价	过关时间15′30″以内+全任务达成
敌人数量	①20、②24、③28
遗迹宝藏	ハ-トのかけら、珊瑚の宝岩、若草の宝岩

村北和村南各有一面反射壁（ブロックウォ-ル），机关的操作方式与古代遗迹相同，将墙壁升起后能够在一定次数内阻挡怪物的攻势、改变其行动路线，建议在先兆期间就将其升起。驾驶机车、酷似暴走族的新岩石怪“ソクボ-”移动速度很快，其对防护门的破坏度相当大，还好战斗能力并不出众，且会沿着道路绕圈，找准机会提前截杀，千万不要给它机会靠近村庄。艰难顶住第1天的攻势后又可以雇佣伽罗了（3000金），其实力也有所强化。第2天务必把村庄四周的1、6、7、9号塔全部建起，东南的泥泞区域就交给保镖把守。坚持到第3天时两堵反射壁基本都应该崩塌了，防御塔的火力是否足够强就是成败的关键，资金足够时建议买几个“フリ-ズ”和“ボム”在关键时刻使用。最后与伽罗的决斗要点与第一次时完全相同。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
头から爪先までガマニュエル	收集3个ブラッドマリン	1000	500	目标道具在采掘坑内攻击矿石时会随机掉落
作战“天敌Z”	防御塔击倒3支ソクボ-军团	1050	270	ソクボ-的移动速度极快，当它移动到炮塔的射程范围后投掷一个フリ-ズ将其定在原地才可以确保击倒
反射壁との对话	利用反射壁令岩石怪发生5次跳返	1300	460	关卡开始后自动触发。在第1天的袭击阶段到来前把两堵反射壁升起，很快就能达成所需次数

Main Stage 4：二人の大博士

关卡地点	サンゲ-ト要塞
初始资金	4000
五星评价	过关时间14′15″以内+全任务达成
敌人数量	①20、②24、③38
遗迹宝藏	ハ-トのかけら、珊瑚の宝岩、浅葱の宝岩

地图分为东、西两个区域，村庄北侧有三堵反射壁，而铁路有两处破损需要修复。由于第3天的战斗颇为困难，故前两天要尽可能保护好反射壁。第1天升起3堵墙后，建造4号和7号防御塔（分别配备大炮与机关枪），并让保镖守在西南区域，自己则移动到东北巢穴较为集中的地带，尽快击倒刷出的敌人，减少反射壁被攻击的次数。新敌人“メンボ-”的正面有盾牌防御，可用蓄力攻击撞晕它后再从背部一击致命。第2天延续这种战术，同时把村庄周边的5号、6号防御塔建起。如果3堵墙都能坚持到最后一天，战斗会轻松不少。自己随列车同行初期东北区域的敌人很多，必要时用“ボム”清场，保镖先守在西南区域，等玩家随车到达西侧后根据战况决定是否令其返回到村庄附近防守。选择绕山顶的铁轨距离稍远，但可以避开两个巢穴，选择近路的话容易受到围攻，最好使用新增道具“シ-ルド”，令列车在一定时间内带有护盾效果，展开强行突破。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
特集：列车の速度を知る	列车到达村庄前停止不超过4次	900	450	有一定难度的任务，对玩家同行保护时的杀敌效率有较高要求，危急关头シ-ルド也可以起到关键作用
ノ-サレンダ-作战	3天内保镖都没有被击倒过	1000	300	关卡开始后自动触发。提前准备好回复道具，在保镖生命值不足时及时对其使用
カルテ3：セイントペリラ	找到エクソシソ	750	150	目标植物生长在西侧的山顶上，靠近闪光点即可得到

Sub Stage 5：泥んこGO！GO！GO！

关卡地点	チャチャビビ村
初始资金	6800
五星评价	过关时间20′20″以内+全任务达成
敌人数量	①20、②28、③32
遗迹宝藏	ハ-トのかけら×2、牡丹の宝岩

大量的泥泞地形对玩家十分不利，在准备阶段要积极探路，把“跳跃装置（ジャンプパット）”和靶子形状的着地点逐一激活，这样就能在空中进行长距离跳跃了。新增道具“ファスト”的作用是在泥地里也能冲刺，在需要赶路的关键时刻不妨拿出来用。地图东北有一个孤立的小岛长满了牧草，但被几块岩石挡住，得用“ダイナマイト”炸开后才能到达。第1天给6、8号防御塔装配3级机关枪，防护门优先建造东侧和南侧的，自己就守在村庄周边，不要轻易冲入泥地。当天并没有太多强力的岩石怪，配合道具不难守住，只不过外围的一些瞭望塔就只能放弃救援了。在沙龙花3500金雇佣实力强化后的丹马克，东侧的泥泞地区可以放心交给他防守。新怪物“バネボ-”能够无视高低差利用跳跃移动，防护门对其也没有效果，它在战斗中身法比较灵活，看准其落地的时机攻击才能命中。第3天给3、4、7、9号防御塔装上合适的武器，防线就非常稳固了。当晚的决斗要点与前一次相同，不过在旋转攻击后还需要连点下屏幕压制对手。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
ガマニュエル　あるいはバネ	收集1个极上バネ石	880	440	目标道具在攻击岩石怪バネボ-时会随机掉落
作战“泥越しのL”	用远程炮击倒3支岩石怪部队	1750	440	推荐尽早给9号防御塔装上2级远程炮
カルテ4：ビ-トルトニック	找到キツケクワガタ	1000	250	目标道具在夜间才会出现，故有充足的时间慢慢寻找闪光点

Main Stage 5：ヤング·メイヤ-

关卡地点	マ-ヤマ-ヤ峡谷
初始资金	7500
五星评价	过关时间18′05″以内+全任务达成
敌人数量	①26、②35、③47
遗迹宝藏	若草の宝岩、牡丹の宝岩、藤黄の宝岩

本关的铁轨几乎绕了地图整整一圈，故第3天的护送难度可想而知，古代石柱建议留到最后一天再用。第1天给西北的3号塔配备机关枪、西侧的8号塔装上霰弹枪，保镖负责村东的防御，玩家则全图移动打游击，由于怪物的巢穴都比较远，故防守压力不大。新怪物“ヘルボ-”戴着头盔，在一定程度上能抵御塔的攻击，用新习得的钻地攻击可以有效地击倒它；“モグボ-”则潜伏在地底，喷出的火焰会直接毁掉木质的炮塔，战斗中必须先用钻地攻击把它打出地面。第2天建起5、6和9号防御塔，确保村庄周边的防线。让保镖前往西侧，玩家自己守在东南区域，因为当天又会出现1只巨大的“ダイハカイボ-”，以现在的装备强度可以很轻松地干掉它了。第3天需要一定的资金购置道具，先买2个“ダイナマイト”，在先兆阶段就可以炸断村庄东侧的石柱，而地图西北的石柱则等列车行驶到该处后再炸断，用来阻隔坡上巢穴里涌出的敌人；另外护盾型道具“シ-ルド”和大威力炸弹“ス-パ-ボム”也需要一并购入。护送列车初期需要玩家和保镖协力作战，一人开路、一人断后。当列车即将驶入北部的隧道时要迅速赶往偏北的喷射辣椒跳台处，因为会有“ダイハカイボ-”出现。击倒庞然大物后炸毁石柱阻挡追兵，自己护送列车前往西南，保镖则回到村庄附近防守。消灭掉30只左右的敌人时东南角又会刷出1只“ダイハカイボ-”，对列车使用“シ-ルド”后火速赶去消灭。一切顺利的话过关并不难，不过列车无伤就需要一定的运气了。

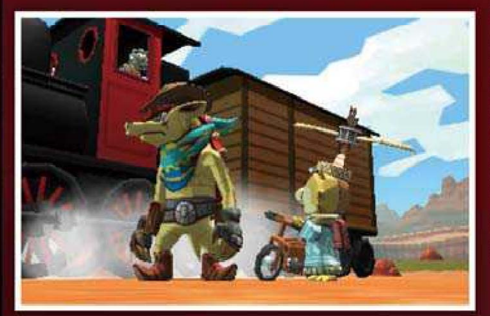
任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
兜ダブル强夺魔	一次攻击同时打落2个头盔	2200	1100	先干掉其他杂兵，钻地后看准2只ヘルボ-站在一起的瞬间破土而出
特集：无伤の列车を眺める	列车无伤到达村庄	1300	650	虽说能用シ-ルド展开护盾，但还是有相当高的难度，需对怪物的出现规律背版才有成功的可能
ガマニュエルの子供たち	收集5个アンバ-ナイト	1000	500	目标道具在采掘坑内攻击矿石时会随机掉落



Sub Stage 6：火山の鬼子

关卡地点	渔村アスレチカ
初始资金	4000
五星评价	过关时间19′49″以内+全任务达成
敌人数量	①22、②28、③36
遗迹宝藏	ハートのかけら×2、紫紺の宝岩

地图上有大面积的水域，同样存在用于快速移动的跳跃装置和着地点。由于启动资金较少，第1天在建设方面会显得捉襟见肘，村庄南、北侧各有一个较为隐蔽的巢穴，故至少要给4号塔装大炮、8号塔配机关枪。防守战就在村庄周边打响，北侧的基本上能一炮一个，漏网之鱼主动上去解决；经过南侧机枪的扫射岩石怪虽然不能致死，但体力已经所剩无几，可以加速直接冲死；这样一来能够造成威胁的只有东侧巢穴的少量敌人和趟水过来的“ワニボ-”。远处的防御塔受到攻击就只能暂时放弃。坚持过第1天就能雇佣强化后的诺波了（4000金），有他这个水中能手在，后面的战斗会轻松不少。第2天务必把关键位置的防御塔换成铁质的，否则遇到新怪物“マグボ-”一击就会燃烧殆尽，战斗中用钻地攻击才能把它身上的熔岩去除。让保镖守在村东水域，玩家则主动出击到东侧山崖间。消灭10只左右的敌人时地图最东侧会刷出“ダイハカイボ-”，提前过去卡位速杀后，返回村庄附近与保镖一同拒敌。第3天利用积累下来的资金可以建筑更多的铁质防御工事，击倒14和22只左右的敌人时，地图东南和最东侧各会刷出1只“ダイハカイボ-”，只要能及时消灭，整体难度反倒比先前更低。决斗的最后在旋转攻击命中时还需要连续划动屏幕压制对手。



任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
アルマジロから传说へ	在1天内跳过所有的跳台	2600	780	任务只能在白昼期间完成，地图上共有11个的跳台，跳跃不一定要触发喷射辣椒
カルテ5：オ-ルイジェクト	找到デルジオン	1500	300	目标植物生长在高台上，靠近闪光点即可得到
四の五の言わせぬ男	在ダイハカイボ-出现后45秒以内将其击倒	2000	1000	目标是巨型岩石怪，第2天出现1只、第3天出现2只，完成一次即可

Main Stage 6：决战、リッスの秘密兵器

关卡地点	ダブリバ-火山局
初始资金	8000
五星评价	过关时间22′30″以内+全任务达成
敌人数量	①30、②40、③60
遗迹宝藏	ハートのかけら、浅葱の宝岩、紫紺の宝岩

本关前中期的难度非常高，图中有不少熔岩区域，若是在跳跃时不慎落入其中会损耗1格体力。虽然地图上有4处铁轨都需要修缮，但第1天还是以构筑村庄周边的防御工事为主，将8、9、11、12号塔建起后派保镖守在附近，自己则前往北侧区域争取第一时间击倒“モグボ-”、“マグボ-”等对防御塔危害较大的敌人。新怪物“カザンボ-”的非常耐打，还会向天空连续喷射岩浆（玩家可钻入地下回避），最好等防御塔给其尽可能多地造成伤害、自己也攒满能量槽后再与其开战。



艰难顶住第1天的攻势后，第2天早晨自动习得“激转蓄力”，对恶战有一定帮助。次日的目标是在稳固初期防御塔的基础上往外扩张防线，把7和10号塔建起来，由于敌人都很耐打，最好能让两座炮台的火力在一条路线上有交集，这样才有直接击倒敌人的可能，当然强敌还是得亲自解决。感觉前两天战斗非常吃力的玩家可能会对最后一天的列车守护战产生恐惧，其实正相反，最后一天因为剧情需要反而并不难打。在第2天晚上切记在沙龙里找商人花3000金购买“特别な弹药”，第3天购买一些辅助道具，剩余的资金可以投入到不会遭敌人攻击的3、4号防御塔上。保镖依旧留守村庄，列车到来后上前按L键调查，就能够把弹药装上使用车载机关枪。主角上车后滑杆用于调整准星，在下屏幕沿顺时针画圈就能发射子弹。这个秘密武器的威力大、射速快，强如“カザンボ-”也扛不住几发，只要不是乱射，500发子弹基本够用。不过玩家不能全程呆在车上，还是得下来控制一下保镖的走位，较弱的杂兵也可以顺手干掉。列车到站时，地图上的岩石怪也基本清得差不多了。

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
ビハインドウオ-ル作战	保镖与主角处在不同区域的前提下，独力击倒10支岩石怪部队	3000	1050	玩家与保镖必须分别处在南、北区域，否则战斗不算数。本关敌人很强，要注意给保镖补血
特集：列车攻击时代	用秘密兵器击倒3支袭击列车的岩石怪部队	2500	1250	初期名称是“？？？”，第2天晚上才能受领。基本是能超额完成的任务
カルテ6：ロックハ-トマザ-	找到マグママ石	1700	340	目标道具在熔岩附近，靠近闪光点即可得到

Main Stage 7：最后の用心棒

关卡地点	边境の村オバ-ル
初始资金	10000
五星评价	过关时间′″以内+全任务达成
敌人数量	①30、②39、③74
遗迹宝藏	绀碧の宝岩、白蓝の宝岩、红绯の宝岩

终于来到最终战，首先提醒一下玩家，第3天列车的目的并不是村庄，而是地图西侧的金字塔。第1天除了强化6号防御塔外，村庄周边的5号和9号塔也都建起来，升起地图北侧的反射壁也可以减缓敌人的攻势。由于大多数岩石怪都是从西侧金字塔攻过来的、路途遥远，故防守时不能坐以待毙，要适时出击利用时间差把它们各个击破。第2天的目的是尽量完善南北两路的防御塔，整体战术和前一天一致。由于矿石的需求量较大，如果遇到“ガチボ-”切勿放过。第2天晚上记得购买“特别な弹药”。第3天金字塔会被飓风包围、无法靠近，玩家可以把资金都投入到沿铁轨两侧的防御塔上。等到列车到来后又可以用车载机关枪一路横扫，行驶到地图中部时触发剧情，正当列车被包围之时，3位保镖赶来相助！只要村庄暂时没有威胁，主角不妨继续一路护送。列车突入飓风后金字塔被炸毁，最终BOSS显现。玩家要用旋转冲刺推着小车在铁轨上移动（沿途的防御塔也会对尾随而来的BOSS造成伤害），行至村口时还需扳动机关、调整轨道。能量石被顺利运回村庄后，主角就可以用机关跃到BOSS身上，对头部的晶体发动猛攻。攻击时间只有90秒，要注意躲避BOSS眼部飞出的炸弹，周遭杂兵较多时不妨直接用炸弹清场。BOSS缓缓靠近村庄后还会被炸药强制炸倒一次，玩家要抓紧最后的机会，提前攒足能量槽发动激转进行强攻！

任务名称	完成条件	报酬	罚金	备注
ツイントルク削り胜ち	用碾压追击击倒小型回转岩石怪	3200	1600	目标是小型岩石怪シャリンボ-，后期才会出现
特集：列车と命を守る铁线	保护修理点不被破坏	2900	870	必须在第1天晚上才能受领。3处修复点在修复一次后不能再度受损
作战“Tよ永远なれ”	在3天内守护6号防御塔不被破坏	2200	550	关卡开始后自动触发。建议给其换成合金质地，并配备3级的霰弹枪。平时经过时花钱维修一下，足以自保



本作是“《名侦探柯南》系列”的最新作。按照系列传统，游戏走的是推理风格，收集情报进行推理后找出真凶，对于推理游戏迷和《柯南》迷来说应该都不陌生。本作将三个案件堆积在一天，并以微妙的关系串联起来，给玩家带来一种一气呵成的感觉。同时本作创新地使用了类似于《428》的时间图系统（厂商画面中可以看到 Spike Chunsoft 掺了一脚），让游戏的可玩性提高了不少。







文字冒险・推理	名侦探柯南 木偶交响曲		
AVG	名探偵コナン マリオネット交響曲		
NBGI	2013年4月25日	日版	1人
5480日元	对应游戏AR卡片	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 白莱 美编 anubis

系统介绍

存档界面

进入游戏标题画面后，按下任意功能键可以进入存档选择界面。本作支持两个存档，选择其中一个即可开始游戏。游戏的存档是自动进行的，在时间线上的任意一个片段完成、或是出现重要情节的时候就会自动存档（上屏右上角会出现 SAVE 字样）。

存档选择界面下方的“データ消去”可以消除存档，而“追加コンテンツ”可以购买、或凭初回版中赠送的特典码免费换取游戏的追加剧情。不过追加剧情的交换日是 5 月 27 日以后，至本文完成为止尚未开启。

主菜单界面

ゲームプレイ

读取当前存档的进度开始游戏。选择该项后会进入时间图界面，选择自己喜欢的时机开始游戏。时间图界面会在后文进行详细介绍。

エクストラモード

下分画廊（イラストギャラリー）、人设（キャラクターギャラリー）、语音（ボイスギャラリー）和事件卡片（イベントカード）选项。

画廊（イラストギャラリー）：故事中浏览过的 CG 图片均可在此花费硬币交换。



人设（キャラクターギャラリー）：角色的立绘和背景图片均可在此花费硬币交换。通关后开启。

语音（ボイスギャラリー）：角色的语音均可在此花费硬币交换。通关后开启。

事件卡片（イベントカード）：在故事中的种子卡片机会（タネカードチャンス）使用对应的种子卡片，就可让其进化成事件卡片，可以在此选择后欣赏新的剧情。



AR モード

按键	效果
滑杆	移动AR形象位置
十字键	选择当前执行行动
A	执行选定的行动
B	结束AR模式
X	支付硬币
Y	改变AR形象大小
L/R	拍照

将游戏附带的说明书中印有柯南立绘的 AR 卡片部分放置在镜头中，即会出现柯南的 AR 形象。该模式下的操作如上表所示。其中按 X 键支付硬币需要说明一下，进入支付界面后，每按一次 A 键即可支付 1 枚硬币，支付的硬币达到一定值后即可获得一种 AR 形象的行动或是一张种子卡片。想要集齐所有的行动和卡片共需支付 700 枚硬币。

另外在剧情中因为真实卡片机会选择错误而进入“Close The Door”或“迷宫入り”（后文详细解释）的情况下，在下屏的下方会出现“AR CONAN'S HINT”的标识，点击后同样会进入 AR 模式。此时让柯南的 AR 形象出现后，他就会给出详细的解决提示。因此游戏过程中时常会用到说明书，请将其放置在顺手的地方（笑）。

オプション

进行音量、音效、语音大小，汉字假名注音设定，以及文章阅读速度的设定。其中汉字假名注音（フリガナ）开启后，游戏中的汉字会用假名进行注音，对日语不太过关的玩家有着一定的帮助。

对话部分

游戏的最基本部分。剧情主要在该部分以阅读文字的对话方式来推进。上屏显示游戏画面与文字，下屏则是功能界面。以下重点解说功能菜单、视点切换、时间图与真实卡片界面。

按键	效果
滑杆/十字键	移动视点切换选框
A	阅读文本
B	快读文本
X	切换当前选定角色视点
Y	功能菜单
L	进入时间图
R	进入真实卡片界面
SELECT/START	查看文本履历

功能菜单（メニュー）

故事推进部分中按 Y 键可以随时打开。下分履历（ログ）、人物、地图（マップ）、种子卡片（タネカード）和游戏结束（终了する）五个功能。

履历（ログ）：查看文本履历。在对话界面下直接按 SELECT/START 即可直接进入。

人物：查看当前登场人物情报。人物情报会随着故事的进展而逐渐更新。

地图（マップ）：查看当前操控角色所在地，以及曾经去过的场景位置。

种子卡片（タネカード）：在 AR 模式下支付硬币后即可获得种子卡片。在卡片说明上提示的时机使用，即可使其变化为事件卡片。

游戏结束（终了する）：结束游戏，退回标题画面。



视点切换（ザッピング）

当一个角色的剧情发展到一定程度时，会出现“Close The Door”的情况，代表当前角色的剧情被锁定，无法继续发展。想要继续进行下去，就需要发展其他角色的剧情，使其出现“Open The Door”的提示，解除之前角色的剧情锁定，让剧情得以继续发展下去。如此反复就能不断推动剧情进展。点击下屏画面上的显示器，就可以随时切换至对应角色的视点进行游戏。发生“Close The Door”的角色，其显示器上的画面会显示紧紧关闭的大门。而能够触发“Open The Door”的角色，其显示器右下角会出现一把钥匙的标识。因此在遇到瓶颈时，应该优先选择推进带有钥匙标识的角色的剧情。

下屏的固定显示器有六个，分别对应柯南、毛利兰、灰原哀、服部平次、少年侦探团与怪盗基德。另外在固定显示器的右侧还有两个附加显示器，用来显示其他不特定的角色，在关键时刻发生“Open The Door”，来辅助主要成员推进剧情。附加显示器中的角色在攻略中以“Other”作为前缀表示，他们的剧情不会发生“Close The Door”的情况，一旦出现后玩家即可优先选择。



时间图（タイムチャート）

在行动选择的环节中，如果选择错误就会导致剧情永远无法进展下去，这种情况被称为“迷宫入り”，所有的显示器都会变成白雪花，可以认为是 Game Over。要解除这种状态，就必须按下 L 键进入时间图，回到产生该分歧的时间点，重新进行选择。

在时间图界面中，十字键与滑杆的上下是选择角色，左右是选择时间点。时间点右上角带有分歧标识的图片，代表在该段时间内有发生分歧剧情的可能性。非强制性的“Close The Door”和“迷宫入り”都是因为分歧点的选择出现了失误，一旦卡关，这一类时间点就是重点调查的对象。在发生“Close The Door”的时间点上，按 Y 键可以看到解锁的提示。



真实卡片（真实カード）

在剧情设定上，本作中所有的线索与证据都可以变化为真实卡片在手机中传输，以达到角色之间的情报共享。该界面下可以随时查看已经获得的线索与情报，是侦探游戏中不可或缺的部分。每当角色视点进行切换后，不同角色获得的不同真实卡片会自动进行同步。当然玩家也可以在该界面下按下 Y 键提前自行进行同步，以保证推理的顺利展开。



其余部分

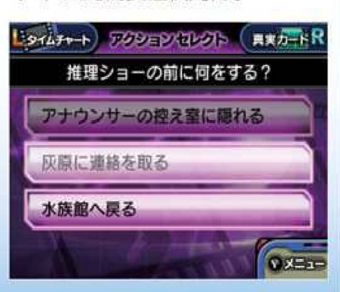
除了主要的对话部分以外，也有其他各式各样的环节穿插在游戏中，让游戏过程变得丰富多彩。

答案选择（アンサーセレクト）

这是经常穿插在对话部分中的环节。触发时上屏会出现蓝色的“SELECT！”字样，下屏界面变为蓝色，系统会给出三个选项，选择正确才能继续推动剧情发展。答案选择大都出现在推理当中，第一次答对会获得大量的硬币，出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况，算是可以安心应对的环节。

行动选择（アクションセレクト）

这是会对剧情造成分歧的三种环节之一。触发时上屏会出现紫色的“SELECT！”字样，下屏界面变为紫色，系统会给出三个选项，选择正确才能继续推动剧情发展。与答案选择不同的是，行动选择的选项选择错误，必定会引发“迷宫入り”，因此需要谨慎对待。



侦探时间（ディテクティブタイム）

这是会对剧情造成分歧的三种环节之二。在限定时间内连续判断问题的环节，系统会给出一个选项，玩家要判断其是否正确，认为正确就在下屏的选项上画○，不正确就画×。否定掉错误的选项后，系统会给出下一个选项，直到出现正确的选项，玩家对其画○后就能让剧情继续发展下去。对错误的选项画○的话，会损失掉30秒的限定时间。而不小心×掉正确选项的情况下，不仅会损失30秒时间，还会导致选项消失，需要连打A键或是连续点击触摸屏，让选项复活后才能再次选择。如果在限定时间内没有完成整个环节，就会触发“迷宫入り”。

调查

上屏画面变为背景画面，玩家要控制光标指向可以调查的地方收集情报。可以调查地方被光标指中后会开始闪亮，作为明显的提示。调查完当前画面的所有情报后，该环节会自动结束。

情报询问（聞き入み）

该环节中上屏画面会出现可以进行询问的人物，用光标对准后按下A键即可进行询问。



真实卡片机会（真実カ－ドチャンス）

这是最后一种会对剧情造成分歧的环节。在上屏画面的右上角，偶尔会出现绿色的真实卡片标识。此时需要玩家按下R键，进入真实卡片界面，选择恰当的真实卡片，来继续推动剧情。真实卡片的标识会持续出现一段时间，在该时间内没有选择或是选择错误，都会引发“Close The Door”的情况。



种子卡片机会（タネカ－ドチャンス）

有些类似于上面的真实卡片机会环节。不同的是右上角出现的标识是土黄色的种子卡片标识。此时需要玩家按下Y键打开功能菜单，选择种子卡片（タネカ－ド）界面下对应该时间点的卡片，就能使其进化为事件卡片。种子卡片机会即使错过也不会对剧情造成影响。

疑点选择（ポイントセレクト）

界面与操作接近调查环节，但是即使光标指向正确之处也不会给出闪亮提示，一定要靠自己的推理来确认疑点所在。与答案选择相同，第一次指出来会获得大量的硬币，而出错后获得硬币会减少，但不会引发“Close The Door”和“迷宫入り”的情况。

真实卡片指证

只会出现在最后解谜部分的环节。操作方法与真实卡片机会基本相同，从已有的真实卡片中选择正确的证据来对当前的问题进行论证。一开始上屏会显示当前的论点，一定要阅读清楚后再进行选择，因为直到选错的情况出现前，都没有再次阅读问题的机会。好在即使选错也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。

人物选择（人物セレクト）

只会出现在最后解谜部分的环节。从上屏给出的人物中选定一人，锁定为本案的关键人物（大多数情况下是凶手）。不过偶尔也会有例外？本环节即使选择出错，也只是减少获得的硬币，不会造成“Close The Door”和“迷宫入り”。

轮盘字谜（ル－レットアナグラム）

上屏会出现正在旋转的轮盘，组成单词的关键名会依次旋转至选定框处，玩家看准时机按下A键即可选定该假名。选择正确可以获得硬币，而连续正确的话，每次获得硬币的倍率会上升，轮盘的转速也会越来越快。错误之后硬币倍率立刻变回初始状态，轮盘转速也初始化。注意假名一定要按照顺序进行选择，否则不会构成正确的关键词。



罪行（クライムコ－ル）

在解谜环节中，随着谜团被逐渐揭开，犯人的作案手法也会按照时间轴的顺序被排列起来。当真相大白之际，犯人的所有行动就能够一览无遗，有助于玩家总览犯人的犯案手法。

流程攻略

CHAPTER 1

江戸川コナン

08：00 稳やかな朝
↓
08：15 うるわしのプリンス
Close The Door
↓
切换视点 服部平次

服部平次

08：30平次がテレビ出演！？
Open The Door/Close The Door
↓
切换视点 江戸川コナン

江戸川コナン

8：30 依赖人あらわる
人物登场 小泽大介
Close The Door

切换视点 灰原哀

灰原哀

8：30 空を飞ぶ怪人
Close The Door
↓
切换视点 毛利小五郎

Other 毛利小五郎

8：30 谜の美女

答案选择	岛崎可南子
人物登场	岛崎可南子
画廊追加	"倒れていた美女"、"黒い瞳"

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

8：30 小泽の说得

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

8：45 クローバーヒルズへ

画廊追加	"オープニングムービー"

↓

9：30 クローバーヒルズ到着

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	灰原哀



灰原哀

9：30 灰原哀、危机一发！？

迷宮入り

↓

时间图	9：30江户川コナン クローバーヒルズ到着（最初から）

江户川コナン

9：30 クローバーヒルズ到着

行动选择	灰原にメールを送る

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

9：30 灰原哀、危机一发！？

侦探时间	
どなりつける	×
黙る	×
声をかける	○
助けて欲しいと言う	×
なんでもないと言う	○
先に行けと促す	○



Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

9：30 可南子の记忆

人物登场	森山弘道

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

9：45 クラリッサとの出会い

人物登场	クラリッサ高岭

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次



服部平次

9：45 凶报

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

9：45 真实カードシステム



真实卡片	社长の部屋の怪文书（江户川コナン）
画廊追加	"真实カードシステム"

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

9：45 平次、走る！

人物登场	望月铁平

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

10：00『珊瑚の梦』にて

调查	被害者上半身、下半身、水槽
人物登场	原田良太郎
画廊追加	"冷たく青い水底で"、"水底に揺らめくは……"

10：00 社长を引き扬げて

人物登场	柳下顺一郎

调查
被害者头部、上半身、大腿、小腿、水槽对岸的圆形落脚处

真实卡片
止まった怀中时计、手足の伤、足首の重り（江户川コナン）

10：00 闻き入み开始！

情报询问	望月铁平、佐藤美和子、原田良太郎
答案选择	昨日の午后2时
真实卡片	鉴识による死亡推定时刻（江户川コナン）

Open The Door

↓

切换视点	少年探侦团



少年探偵团

10：00 少年探侦团、出动！
↓
10：00 容疑者は美人饲育系？

人物登场	仓元玲香

Open The Door/Close The Door
↓

人物登场	服部平次

服部平次

10：00 全员集合！
↓
10：00 力を合わせて……？

答案选择	死亡推定时刻には水槽に人がいた
答案选择	朝の见回り时には异常がなかつた

Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

10：15 容疑者达のアリバイ

真实卡片
容疑者达のアリバイ、扑杀の状况（江户川コナン）

10：15 怀かしのあの人

人物登场	后藤晓江
真实卡片	水槽の扫除法（江户川コナン）

Close The Door
↓

切换视点	少年探侦团



少年探偵团

10：15 探侦团のため息
↓

10：15望月に闻き入み
Open The Door/Close Tha Door
↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

10：15 望月と灰原

真实卡片
容疑者达のアリバイ（江户川コナン）

Close The Door
↓

切换视点	毛利小五郎

Other 毛利小五郎

10：15 物置の秘密

真实卡片
いわくつきの物置（Other 毛利小五郎）

Open The Door
↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

10：15 矢口と小泽の实况见分

人物登场	矢口隆

Open The Door
↓

切换视点	佐藤美和子



Other 佐藤美和子

10：30 高木と佐藤の……！？

种子卡片机会	使用种子卡片 1
事件卡片	ギリギリな女刑事
画廊追加	“ゼロ距离の２人”

Open The Door
↓

强制切换视点	毛利兰

毛利兰

10：30 小泽の秘密

真实卡片	小泽は高所恐怖症（毛利兰）

Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

10：15 可南子の调查

调查	左侧的电脑

真实卡片
容疑者达の出勤状况（Other 岛崎可南子）

Close The Door
↓

切换视点	服部平次



服部平次

10：30 目暮警部と情报交换

答案选择
社长を扑杀できる人间は限られる

真实卡片机会	小泽は高所恐怖症（毛利兰）

10：30 プロデュ－サ－、来袭！

人物登场	山田和则

Open The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

10：30 水底で沉んだ真实

疑点选择
水槽对岸的圆形落脚处上的圆形小岩石

Open The Door
↓

切换视点	黒い影



Other 黒い影

10：30 邪な黒い影
Open The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

10：30 真实をつかむために

Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

10：30 原田の赖み

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利小五郎

Other 毛利小五郎

10：45 しゃれたオフィスで

答案选择	森山の部屋の话

Close The Door

↓

切换视点	毛利兰



毛利兰

10：45 物置の谜

答案选择	矢口隆

Open The Door

↓

切换视点	毛利小五郎

Other 毛利小五郎

10：45 探侦と娘

真实卡片	矢口の脚（Other 毛利小五郎）

Open The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

11：00 小泽に闻き入み！

Open The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

10：45 バックヤードを调査！

调查
左侧的鱼缸、鱼缸后面的长竿、垃圾箱、笔记本电脑

真实卡片
カギのついた竿、アクリルミラー（少年探侦团）

↓

11：00 バックヤードで闻き入み！

Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

10：45 玲香の事情

真实卡片
玲香の行动（江户川コナン）

Close The Door

↓

10：45 望月との话

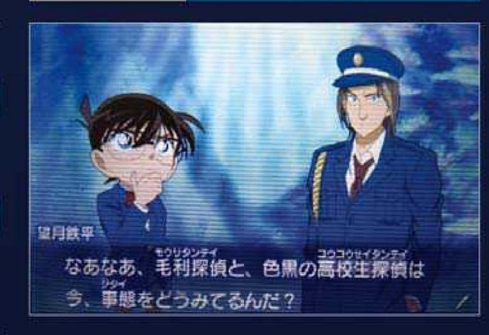
真实卡片机会
止まった怀中时计（江户川コナン）

真实卡片
物置のルミノール反应（江户川コナン）

Close The Door

↓

切换视点	灰原哀



灰原哀

10：45 探侦の觉悟

答案选择	差出人

Close The Door

↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

11：00 社长の自室にて

调查	笔记本电脑

真实卡片
社长への胁迫メール（Other 岛崎可南子）

↓

切换视点	服部平次

服部平次

10：45 鉴识系からの情报！

真实卡片
血濡れた指纹、滴下痕（服部平次）

答案选择	社长が气を许している人物
疑点选择	仓库

Close The Door

↓

切换视点	黑い影



Other 黑い影

11：00 黑い影の思惑

Close The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

11：00 鱼をおいしく食べるには

Close The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

11：00 望月の片想い

Close The Door

↓

答案选择	森山弘道

11：00 玲香のスキャンダルい

真实卡片	社内便での呼び出し（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

11：00 ヒルズのネットワークい

真实卡片	午后3时50分のメ－ル（服部平次）

Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

11：00 バックヤードの名探偵

调查	鱼缸

真实卡片机会
アクリルミラ－（少年探侦团）

调查	鱼缸

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

11：15 バックヤードの证言

真实卡片	后藤の证言（灰原哀）

Open The Door

↓

切换视点	黑い影

Other 黑い影

11：15 黑い影の独白

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

11：15 最后の1ピ－ス

真实卡片
岩场についた血、凶器は落ちていた岩（江户川コナン）

↓

11：30 真实の扉が开く时

答案选择	死亡推定时刻
答案选择	运动
疑点选择	膝盖

真实卡片指证
岩场についた血（江户川コナン）

答案选择	中和剂を使った后

真实卡片指证
午后3时50分のメ－ル（服部平次）

轮盘字谜	しもん

↓

切换视点	黑い影



Other 黑い影

11：30 黑い影の焦燥

强制切换视点	江户川コナン

江户川コナン

11：30 トリックを暴け

答案选择	物置
答案选择	水槽に水が满ちた后
疑点选择	鱼缸的盖子
答案选择	午前8时30分以降

真实卡片指证
カギのついた竿（少年探侦团）

侦探时间：	
毛利兰	×
目暮警部	×
少年探侦团	×
服部平次	○
止めない	○
止めない	○
时计型麻醉镜を使う	×
返事をする	○
かわいく嫌がる	×
电话が切れたフリをする	○

Open The Door/Close The Door

↓



强制切换视点	服部平次

服部平次

11：45 犯人は谁だ！

人物选择	矢口隆
答案选择	毛利への依赖と送迎
答案选择	ウエストリ－フでの手传い

真实卡片指证
凶器は落ちていた岩（江户川コナン）

真实卡片指证
滴下痕（服部平次）

答案选择	足场を作った
轮盘字谜	ひがいしゃ

真实卡片指证
血濡れた指纹（服部平次）

真实卡片指证
午后3时50分のメ－ル（服部平次）

真实卡片指证
社长の部屋の怪文书（江户川コナン）

画廊追加	“禁断の桥”

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

11：45 明かされた真实

※在主菜单的ARモ－ド下累计支付60枚硬币就可以获得种子卡片2

种子卡片机会	使用种子卡片2
事件卡片	水晶の金鱼

画廊追加
“クリスタルのきらめき”、“解放の花、袭来”

Open The Door

↓

CHAPTER 2

江户川コナン

13：30 コナン、正装する

真实卡片	暗号コ－ド（江户川コナン）

Open The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

13：30 怪人探し

答案选择	犬の鸣き声

13：30 音信不通
Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

13：30 见知らぬ犬と少年
Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

13：45 少年の正体

人物登场	栗木つばさ
人物登场	贤太郎

Open The Door
↓

切换视点	怪盗キッド



怪盗キッド

13：00 暗跃する影

人物登场	フェルナンド
人物登场	ヤンソン
答案选择	关系者に变装する

Open The Door
↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

13：00 出会い
※ 在主菜单的 AR モード下累计支付 120 枚硬币就可以获得种子卡片 4

种子卡片机会	使用种子卡片 4
事件卡片	2人でおめかし
画廊追加	"2人でおめかし"

↓

13：30 绀碧の大洋

调查	吊灯、拱门装饰、围栏、宝石

↓

13：45 キッドの予告状

行动选择	おばあさんの元に行く
真实卡片	ノースリーフの屋上（毛利兰）

Open The Door
↓

切换视点	服部平次



服部平次

13：30 TV出演
↓
13：30 スタジオ见学

人物登场	真田美鹤
真实卡片	放送中止の方法（服部平次）

Open The Door
↓

切换视点	远山和叶

Other 远山和叶

13：30 サインをもらいに

人物登场	キャロライン村松

↓

13：30 人气キャスター

人物登场	春日部龙也

Open The Door
↓

切换视点	服部平次

服部平次

13：30 新人俳优

人物登场	白川操

13：30 打ち合わせ开始

答案选择	春日部龙也

↓
13：45 インタビュー
↓
13：45 质问と沉默
↓
13：45 本番前の风景

答案选择	痛み止め

↓

13：45 本番直前

人物登场	大河内和雄
人物登场	黑濑靖志

画廊追加
"ブリッジ爆破"、"立ち上がれ、人々よ！"

Open The Door
↓
14：00 TVジャック
↓
14：00 黑濑の不在

人物登场	二宫治

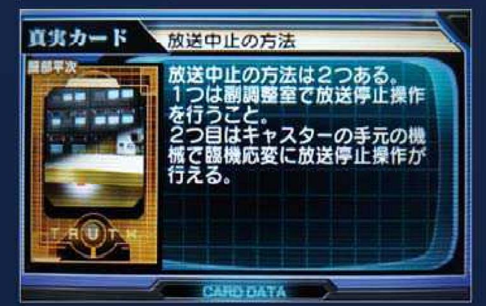
↓

14：00 危险な全国放送

真实卡片机会
放送中止の方法（服部平次）

Open The Door
↓

切换视点	远山和叶



Other 远山和叶

14：15 和叶のアドリブ

答案选择	怖がる振りをする

14：15 入团试验

答案选择	金を夺う
答案选择	感动した
答案选择	话を闻いてもらう

↓
14：15 和叶、解放の花になる
↓
14：15 キャロラインに闻き入み

调查	咖啡机、洗手池边上的漂白剂

↓
14：30 山田に闻き入み
↓
14：30 协力者选び

行动选择	春日部龙也

↓

切换视点	岛崎可南子



Other 岛崎可南子

14：00 クローバーヒルズの秘密

真实卡片

ヒルズの施工ミス（Other 岛崎可南子）

↓

切换视点：灰原哀

灰原哀

14：00 人质を救出するために！

↓

14：00 ロビ－に侵入する方法？

真实卡片

ノ－スリ－フからの写真（灰原哀）

真实卡片机会

ヒルズの施工ミス（Other 岛崎可南子）

真实卡片机会

ノ－スリ－フの屋上（毛利兰）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：少年探侦团



少年探侦团

14：15 不气味な屋上

答案选择：贤太郎をけしかける

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：灰原哀

灰原哀

14：15 不气味な屋上

调查：战车、脚手架、左侧装置

↓

14：15 潜入调查！

行动选择：自分はロビ－に行く

↓

14：15 人质

调查

大门、左右两侧的柱子、人质、天花板的通气口

侦探时间：	
端に行く	×
中央に行く	○
母亲の前	×
大物政治家の阴	×
母亲の后ろ	○
严しくつっぱねる	×
无视する	×
携带を贷してあげる	×
优しくなだめる	○
操作を止める	×
操作を续ける	○
默って渡す	○
ゲ－ムをしていたと言う	×
答えない	×
写メを撮っていたと言う	×
家族に连络していたと言う	○

真实卡片

スタジオに潜むスパイ、ロビ－の状况（灰原哀）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：少年探侦团

少年探侦团

14：15 ノ－スリ－フの爆弹

调查

通气口、管道、两侧柱子、左侧炸弹

真实卡片

オフィスの扉、天井里の爆弹（少年探侦团）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：灰原哀

灰原哀

14：30 布川から情报を手に入れろ！

人物登场：布川昌史

答案选择：少年探侦团に见てもらう

答案选择：ジュ－スを持っている母亲

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：少年探侦团

少年探侦团

14：30 メモを撮影

真实卡片

布川のメモ（少年探侦团）

答案选择：息を潜めて隐れる

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：灰原哀

灰原哀

14：30 ロビ－が爆破される！？

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：少年探侦团



少年探侦团

14：30 パスワ－ド

真实卡片机会

暗号コ－ド（江户川コナン）

答案选择：20135

行动选择：解除しない

答案选择：爆弹のロ－プをほどく

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点：灰原哀

灰原哀

14：45 ロビ－から脱出しろ！

侦探时间：	
上に逃げろ！	×
下に逃げろ！	○
落ち着くように声をかける	×
つばさに先导させる	×
灰原哀が先导する	×
贤太郎に先导させる	○
声をかける	×
连れて行く	○
闭めようとする人に体当たり	×
说得する	×
シャッタ－の下に立つ	○
放っておく	×
贤太郎に乘せる	×
支えて连れて行く	○
手镜	○
もう少し待って！	×
逃げて！	×
シャッタ－を闭めて！	○

Open The Door

↓

切换视点：毛利兰

毛利兰

14：00 一般客が敌に！

↓

14：00 夺われた绀碧の大洋

行动选择：かばう

↓

14：15 王子を追って

侦探时间	
园子に声をかける	×
王子を气遣う	×
追いかける	○
蹴散らす	×
攻击しない	○
どいて!	○
样子を见る	×
攻击する	○
覆面をとる	×
宝石を夺う	×
铳を夺う	○

真实卡片
点が书かれたメモ、黑濑と白川の目击情报(毛利兰)

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

14:15 アームチェアディティクティブ

答案选择	解放の花の主张を通す事
答案选择	爆弹
答案选择	爆弹を仕挂けた场所
轮盘字谜	ぱんふれっと

真实卡片
爆弹の在り处(江户川コナン)

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

14:15 点が描かれた纸

真实卡片
テレビ局の不审な影(毛利兰)

Open The Door

↓

14:15 追い诘められて……

疑点选择	灭火器

↓

14:30 サフランとの遭遇!

人物登场	乌井猛
答案选择	铳を使えなくさせる

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

14:30 兰のためにできる事

真实卡片
ドライアイス爆弹(江户川コナン)

Open The Door

↓

14:30 父の想い出

画廊追加	"束の间の安らぎ"

↓

14:45 脱出方法を探せ!

调查
窗帘、圆桌、左侧书柜右下角、右侧书柜上的书、右侧书柜的白色保险箱

调查
左侧衣柜、大门、冰箱、笔筒、记事簿

记事簿	记事簿

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

14:15 ターゲットに接近

↓

14:15 ショータイムの始まり

※ 在主菜单的 AR モード下累计支付 400 枚硬币就可以获得种子卡片 5

种子卡片机会	使用种子卡片 5
事件卡片	怪盗と王子
画廊追加	"怪盗の舞台里"

真实卡片
メインキャスターの正体(Other????)

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利兰



毛利兰

14:30 铳弹から逃れるために

答案选择	水柱を立てて铳を濡らす

Open The Door

↓

14:30 ドライアイス爆弹を作れ!

调查
按摩床左侧香波瓶子、按摩床右侧干冰机

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド



怪盗キッド

14:30 プールサイドにひきつけろ!

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

14:45 乌井の铳を濡らせ!

侦探时间	
ゆるく缔める	×
きつく缔める	○
フィットネスエリア	×
ホテルの廊下	×
ウエストリーフ屋上	×
プールサイド	○
かまわず飞び出す	×
止んでから飞び出す	○
さっそく投げてみる	×
乌井に近づくまで待つ	○
投げる	×
まだ投げない	○
まだ投げない	×
乌井に投げつける	×
王子に投げつける	×
プールに投げこむ	○

画廊追加
"作战成功!"、"美しく、强く"

Open The Door

↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

14:45 兰を追え!

行动选择	拾う

真实卡片
乌井のメモ(Other 铃木园子)

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

14：45 とらわれの姫君

答案选择	宝石は渡さない

答案选择	怪盗キッド

↓

15：00 シャンデリアの下のチェイス

侦探时间	
说得する	×
华丽に避ける	×
烟幕で视界を夺う	○
闪光弹を使う	×
姿を隐す	×
トランプ铳で应战	○
逃げる	○
さらに逃げる	×
绀碧の大洋を渡す	×
逃げない	○
ワイヤ–铳を使う	○
テロリスト	×
ア–チ	×
シャンデリア	○

画廊追加	"轻业の达人"

Open The Door

↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

15：00 兰を助けて!

真实卡片
兰を助けて!（Other 铃木园子）

调查
小圆桌、桑拿室的门、操作盘

答案选择	消えた王子がキッドの变装だった

Open The Door

↓

切换视点	毛利兰



毛利兰

15：00 闭じ入められた兰

调查
天花板、门、电话、长椅

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

15：00 金库の中身は……?

疑点选择	白色保险箱

答案选择	0813

答案选择	监视カメラをつないでもらう

Open The Door

↓

切换视点	目暮十三

Other 目暮十三

15：00 警察の作战

Open The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

14：45 放送を阻止しろ!

真实卡片机会
オフィスの扉（少年探侦团）

答案选择	自动移动式中继カメラ

真实卡片
自动移动式中继カメラ（服部平次）

答案选择	大声を出す

调查
线材、显示器、摄像机、脚手架、门、自动移动式直播摄像机

真实卡片机会
自动移动式中继カメラ（服部平次）

调查	线材

↓

14：45 オフィスに向かえ!

疑点选择	黄色的门

侦探时间	
扉へ向かう	○
打ちのめす	×
フェイントで倒す	×
避ける	○
说得する	○
にどける	×
蹴り飞ばす	×
持ち上げる	○
ドアを开ける	○
ドアには构わない	×
すぐに扉を闭める	×
引きつけてから扉を闭める	○

疑点选择	右侧红色按钮

↓

15：00 冲击

画廊追加	"冲击の瞬间"

Open The Door

↓

切换视点	远山和叶



Other 远山和叶

14：45 やってきた解放の花

↓

15：00 さいは振られた

画廊追加	"假面を脱ぎ舍てて"

15：00 觉悟

Open The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

15：00 春日部の死

真实卡片机会
テレビ局の不审な影（毛利兰）

↓

15：00 杀人事件发生!

↓

15：00 探侦のプライド

↓

15：00 搜查开始!

答案选择	即效性の毒

调查	被害者头部

答案选择	食べ物

真实卡片
被害者の目、奥齿の穴（服部平次）

调查	被害者身体

真实卡片
注射の迹、バイタルサイン（服部平次）

调查	被害者头部下方的地板

答案选择	喉を伤つけないように

真实卡片
はがれたつけ爪（服部平次）

调查	电视、桌台、中央杯子

Open The Door

↓

切换视点	远山和叶

Other 远山和叶

15：00 兰救出のために

真实卡片
ミストサウナの紧急电话（服部平次）

Open The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

15：15 スタジオ捜査

情报询问	山田和则

真实卡片
春日部とキャロラインの关系（服部平次）

答案选择	キャロラインにあった
情报询问	大河内和雄

真实卡片
白川と春日部の关系（服部平次）

答案选择	警戒していない

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン



江户川コナン

15：00 とらわれの姫を救え

真实卡片机会
ミストサウナの紧急电话（服部平次）

答案选择	喷雾口

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

15：00 兰のメッセージ

疑点选择	天花板的喷雾口
画廊追加	“想いよ届け”

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

15：00 コナンの奋斗

答案选择	温水プ－ル

真实卡片
机械室の位置（江户川コナン）

答案选择	黑濑靖志

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

15：00 2人目の怪盗キッド

答案选择	变装して回避
答案选择	鸟井猛
答案选择	兰の救出
答案选择	「そいつは伪者だ！」

Open The Door

↓

切换视点	布川昌史

Other 布川昌史

15：15 出し抜かれたテロリスト达

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

15：00 破坏兵器を止めるために

Open The Door

↓

切换视点	佐藤美和子

Other 佐藤美和子

15：00 マスコミ伪装作战

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

15：15 奇术师のアドバイス

真实卡片
取り出しトリック（Other ????）

行动选择	ごまかして会话する

真实卡片
二心ないことを证明するために（Other ????）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

15：15 园子の救出大作战

答案选择	兰に见立てる

调查
假发、假发右下的瓶子、红色挂布

↓

15：30 伪の逃亡剧

答案选择	パラソルで攻击する

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

15：15 ミストサウナの中で……

答案选择	沉默する

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

15：15 布川との遭遇！

答案选择	はぐれた子供の振りをする

↓

15：15 袭い来る炎

答案选择	わざと攻击させる

Open The Door

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

15：15 屋上に向かう道で……

Open The Door

↓

切换视点	鸟井猛

Other 鸟井猛

15：30 不可能な脱出

Open The Door

↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

15：30 救出作战成功！

真实卡片
兰の救出成功！（Other 铃木园子）

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

15：30 爆弹探し

↓

15：45 カジノへの键

答案选择	カジノの从业员

Open The Door

↓

切换视点	鸟井猛

Other 鸟井猛

15：45 宝石の持ち主

Open The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

15：45 兰の王子样

Open The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

15：30 火の槛作战

↓

15：30 地下驻车场の悲剧

侦探时间	
样子を见る	×
消火できないか考える	×
その场から逃げる	○
息を止めて突っ走る	×
袖口で鼻と口を覆う	○
手をつないで走る	×
炎の中を突っ切る	×
防火扉を闭める	×
壁ぞいを伝って行く	○
思い切り背伸びする	×
腹ばいになる	×
姿势を低くする	○
取りに行く	×
あきらめる	○



真实卡片
地下驻车场が大火事（少年探侦团）

Open The Door

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

15：30 炎で塞がれた道

行动选择	止める

画廊追加	"炎の中で"

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

15：15 王手

真实卡片
ゴルフクラブ（江户川コナン）

调查	门

真实卡片机会
ゴルフクラブ（江户川コナン）

调查	门

↓

15：15 小五郎、大活跃

行动选择	この场に残る

↓

15：30 反击开始

答案选择	社长の私室

真实卡片机会
ゴルフクラブ（江户川コナン）

↓

15：30 探侦团を救え！

疑点选择	右侧书架上的书

Open The Door

↓

切换视点	毛利小五郎

毛利小五郎

15：15 子供たちの危机

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

15：45 黑濑のバックボーン

真实卡片机会
黑濑靖志はハッカ－（江户川コナン）

Open The Door

↓

15：45 岚の前の静けさ

Open The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

15：45 烟に巻かれて……



Open The Door

↓

切换视点	布川昌史

Other 布川昌史

15：45 破坏兵器起动

Open The Door

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

15：45 目が觉めて……

↓

15：45 つばさは无事

真实卡片
つばさは无事（灰原哀）

Open The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

15：15 给汤室搜查

调查
右侧纸杯、垃圾箱、咖啡机、上方橱柜、下方橱柜、左侧私人杯子、漂白剂

答案选择	混入されていない

↓

15：15 副调整室搜查

调查	红色按钮、显示器
答案选择	自决

真实卡片
春日部と大河内の关系（服部平次）

↓

15：15 出演者控え室搜查

调查
垃圾箱、储物柜、运动包、桌子、黑色提包

↓

15：30 アナウンサ–控え室搜查

调查
垃圾箱、储物柜、左侧提包、桌上的原稿、写字板、右侧的拎包

↓
15：30 パ-トナ-
↓
15：30 オフィス

疑点选择	左下角粉红色钱包

真实卡片
春日部と美鶴の关系（服部平次）

↓
15：45 现场荒らし

画廊追加	"友への吊い"、"哀惜の泪"

↓
15：45 メッセ-ジを守るために
Open The Door
↓

切换视点	目暮十三



Other 目暮十三

15：45 特殊部队突入！
Open The Door
↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

15：45 巨大火炎放射机

真实卡片
隐された火炎放射机（灰原哀）

Open The Door
↓
16：00 炎に包まれた屋上
Open The Door
↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

15：45 友达を助けるために！

行动选择	あきらめずに反论

↓
16：00 トラップを仕掛けよう

答案选择	トラップを仕掛ける
调查	购物车、洗衣剂、右侧的米

↓
16：00 アイテムを集めよう

调查	Kids、Coffee、右侧调味料
答案选择	小五郎に潜伏してもらう
调查	左下的童装、右侧的水枪

↓
16：00 アイテムを何に使う？

答案选择	床にまいてすべらせる
答案选择	カ－トに乗せて激突させる
答案选择	目潰しに使う
答案选择	おびき寄せるために使う

Open The Door
↓

切换视点	布川昌史

Other 布川昌史

16：00 トラップ发动！

画廊追加	"少年探侦团の力、见せてやる！"

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

16：00 ウエストリ-フ爆弾解除！

答案选择	19945

Open The Door
↓

切换视点	栗木つばさ

Other 栗木つばさ

16：15 空の彼方から……

行动选择	飞びついてかばう

↓
16：15 怪盗キッド现る！
↓
16：15 キッドの素顔

画廊追加	"怪盗と少年、そして犬"

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

16：00 暗暗での死斗



Open The Door
↓

切换视点	服部平次

服部平次

15：45 再调查

情报询问	キャロライン村松
答案选择	白川のため
真实卡片	春日部の饲い犬（服部平次）
情报询问	大河内和雄、真田美鹤

↓
15：45 制限时间まで、后5分！
↓
15：45 最后の证据品

真实卡片
ゴミ箱にあったアンプル（服部平次）

↓
16：00 事件の捜查法について……

真实卡片指证
ゴミ箱にあったアンプル（服部平次）

答案选择	制造番号から
答案选择	手
答案选择	プレゼントを断られた事

真实卡片指证
はがれたつけ爪（服部平次）

答案选择	春日部が动かなくなった时
答案选择	春日部さんに逃ばせる方法はある
答案选择	自分のコ－ヒ－
人物选择	大河内和雄

Open The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

16：00 冲击

真实卡片
吊るされた遗体（江户川コナン）

画廊追加	"死の影"

↓
16：00 灰原を助けろ！

答案选择	イ－ストリ－フ屋上

Open The Door
↓

切换视点	目暮十三

Other 目暮十三

16：00 交渉決裂

画廊追加	“夕暗を飞ぶ”

Open The Door
↓

切换视点	江戸川コナン

江户川コナン

16：15 飞翔

侦探时间	
毛利小五郎	×
クラリッサ高岭	×
灰原哀	×
岛崎可南子	○
119番に通报	×
设计图を思い出す	×
クレーンの运转	○
ノースリーフの近くまで移动する	○
クレーンの先を大きく振る	×
アームを思い切り伸ばす	○
地上へジャンプする	×
スケボーに乗る	×
ワイヤーロープを持つ	○
スケボーでジャンプ！	○

画廊追加	“夜空を切りさいて”

↓

16：30 无事を确かめて

Open The Door
↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

16：15 マジック・ショー！

画廊追加	“3，2，1”、“ゼロ！”

Open The Door
↓

切换视点	少年探偵团



少年探偵团

16：15 屋上の灰原を救え！

真实卡片
非常用コード、布川逮捕（少年探偵团）

Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

16：30 巨大火炎放射机、停止！

真实卡片机会
非常用コード（少年探偵团）

↓

16：30 灰原の救出！

Open The Door
↓

16：30 夕空の下で

※ 在主菜单的 AR モード下累计支付 540 枚硬币就可以获得种子卡片 6

种子卡片机会	使用种子卡片 6
事件卡片	かわいくない奴
画廊追加	“素直になれなくて”

Open The Door
↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

16：00 光を探して

答案选择	强烈な光を照らす
疑点选择	车灯

↓

切换视点	フェルナンド

Other フェルナンド

16：15 逆转のチャンス！

答案选择	车のバッテリー

Open The Door
↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

16：15 暗暗からの胜利

画廊追加	“チームワークの胜利”

↓

16：30 ウエストリーフ爆发！

Open The Door
↓

16：30 ウエストリーフからの脱出！

真实卡片	乌井逮捕（毛利兰）

Close The Door
↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

16：30 予期せぬ炎

Close The Door
↓

切换视点	少年探偵团

少年探偵团

16：30 报复

↓

16：30 生存报告

※ 在主菜单的 AR モード下累计支付 300 枚硬币就可以获得种子卡片 7

种子卡片机会	使用种子卡片 7
事件卡片	探偵团の胜利
画廊追加	“无事を祝って”

Close The Door
↓

切换视点	服部平次

服部平次

16：15 真犯人は……！？

轮盘字谜	がんきゅう
疑点选择	右手
轮盘字谜	けんたろう
真实卡片指证	春日部と大河内の关系（服部平次）
答案选择	里切りの意志がないことを证明する

真实卡片指证
二心ないことを证明するために（Other？？？？）

答案选择	大河内が组织を里切る场合
答案选择	コーヒーをかけられた时
答案选择	毒入りでないと知っていたから

画廊追加
“觉悟を示すために”、“刈り取られた魂”、“杀人者の本性”

↓

16：15 犯人逃走！

答案选择	キャッチする

侦探时间	
面	×
胴	×
笼手	○
ぶっ倒せ！	×
说得しろ！	×
武器を夺え！	×
逃げろ！	○
タックルする	×
避ける	○
慎重に追う	○
构わず大河内を追う	×
真实を告げる	○
声をかける	×
背后から攻击	×
放っておく	○
攻击！	○



画廊追加 “大河内を追え！”

↓

16：30 事件解决后……

※ 在主菜单的 AR モ－ド下累计支付 240 枚硬币就可以获得种子卡片 3

种子卡片机会 使用种子卡片 3

事件卡片 和叶のありがとう

画廊追加 “交わされる想い”

↓

16：30 黑濑の行方……

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点 江户川コナン

江户川コナン

16：30 真实へ急げ

画廊追加 “全ての谜を解き明かせ”

Open The Door

↓

CHAPTER 3

江户川コナン

16：45 テロリストとの遭遇

答案选择 灰原に耳打ちする

Open The Door

↓

16：45 セントラルタワ－に向かえ

答案选择 遗体の横たわる展望デッキ

Close The Door

↓

切换视点 灰原哀

灰原哀

16：45 切り札を使え

答案选择 テレビ局の电波

真实卡片 对テロリストの放送（灰原哀）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点 江户川コナン

江户川コナン

16：45 遗体发见！

真实卡片 黑濑靖志の遗体发见（江户川コナン）

调查 腹部伤口

答案选择 左利き

真实卡片 犯人は左利き（江户川コナン）

调查 绳索、头部、上半身、右手

真实卡片 ワイヤ－とリング状の金具（江户川コナン）

画廊追加 “落日”、“散らされたオリ－ブ”

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点 岛崎可南子

Other 岛崎可南子

16：45 恶魔の手

↓

切换视点 少年探侦团

少年探侦团

16：45 再会

答案选择 爆弹の在り处

人物登场 志村智明

人物登场 赤峰良夫

Close The Door

↓

切换视点 毛利兰

毛利兰

16：30 九死に一生

Close The Door

↓

切换视点 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

16：45 ベストを尽くすには

↓

切换视点 服部平次

服部平次

16：45 しばしの别れ

答案选择 和叶やつばさ达を避难させる

Close The Door

↓

切换视点 远山和叶

Other 远山和叶

16：45 放送准备！

答案选择 佐藤美和子

Open The Door

↓

切换视点 江户川コナン

江户川コナン

17：00 犯人の意图は？

答案选择 遗体を见られたくなかった

答案选择 遗体を隠しておけばいい

Close The Door

↓

切换视点 佐藤美和子

Other 佐藤美和子

17：00 决断

画廊追加 “佐藤の赌け”

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点 目暮十三

Other 目暮十三

17：00 上司として、人として

↓

切换视点 少年探侦团



少年探侦团

17：00 安らぎの中で

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点 灰原哀

灰原哀

17：00 可南子の泪

Close The Door

↓

切换视点 毛利兰

毛利兰

17：00 战いの后で

※ 在主菜单的 AR モ－ド下累计支付 700 枚硬币就可以获得种子卡片 8

种子卡片机会	使用种子卡片 8
事件卡片	兰の甘いゆううつ
画廊追加	“幕间のオペレッタ”

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

17：00 王子の恋

答案选择	兰の幼なじみ

↓

17：00 暗を拂うために

答案选择	みんなの力をまとめる

Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

17：00 カリスマ

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

17：15 力を合わせて

答案选择	干部それぞれにアリバイがある
答案选择	クロ－バ－ヒルズ
答案选择	森山コ－ポレ－ション关系者

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

17：15 怪盗再び

Close The Door

↓

切换视点	黑い影



Other 黑い影

17：15 黑い影の真情

Open The Doo

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

17：30 イ－スト リ－フ屋上にて

答案选择	クレ－ン车
真实卡片	屋上のクレ－ン（灰原哀）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

17：45 ノ－スリ－フ屋上探索！

调查	左侧机器、战车
真实卡片	煤まみれの万年笔（少年探侦团）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	灰原哀



灰原哀

18：00 焼け残った真实

真实卡片	黑濑の杀害现场？（灰原哀）

Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

17：30 コ－ポレ－ションの暗

真实卡片机会
社长への胁迫メ－ル（Cther 岛崎可南子）

情报询问	小泽大介、女性社员

Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

17：30 现场に立ち　れ！

情报询问	岛崎可南子、柳下顺一郎
答案选择	遗体の正体
真实卡片	黑濑の死亡推定时刻（江户川コナン）

调查	上半身、腹部伤口、右手
真实卡片	绳の痕（江户川コナン）

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

17：30 囚われの仇敌

真实卡片机会	黑濑の死亡推定时刻（江户川コナン）
真实卡片	黑濑の伪者？（毛利兰）

Open The Door

↓

17：30 乌井の真意

真实卡片机会	黑濑靖志はハッカ－（江户川コナン）
真实卡片	コ－ポレ－ションに潜む内通者（毛利兰）

Open The Door

↓

17：45 大河内への听取

情报询问
远山和叶、铃木园子、高木涉、大河内和雄

真实卡片
失踪直前の黑濑の行动、可南子と黑濑の关系（毛利兰）

Close The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

17：30 まずは下调べ

答案选择	矢口隆

真实卡片
故障中の货物用エレベ－タ－（Other ？？？？）

↓

17：30 怪盗キッド、再始动

答案选择	解放の花のテロリスト

↓

17：45花の里侧

答案选择	オリ－ブ

Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

17：45 内通者は谁だ？

真实卡片机会
コ－ポレ－ションに潜む内通者（毛利兰）

真实卡片
クレ－ンの动く音（服部平次）

Open The Door
↓
18：00 再び、スタジオへ

真实卡片	谜のレ－ザ－光线（服部平次）

Close The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：30 真実に手を伸ばせ

答案选择	ワイヤ－痕の有无

真实卡片
ワイヤ－痕のある铁骨（江户川コナン）

画廊追加	"コナン、危机一发"

Close The Door
↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

18：00 动机と杀意

真实卡片	矢口は解放の花（Other ????）

Close The Door
↓

切换视点	黑い影

Other 黑い影

18：00 黑い影の陷阱
Open The Door
↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

18：00 空飞ぶ遗体……？
Open The Door
↓

切换视点	少年探侦团

少年探侦团

18：00 怪人の谜を追って

答案选择	给汤室

↓
18：15 怪人のすみか

真实卡片
货物用エレベ－タ－の动く音（少年探侦团）

↓
18：15 クリ－ニング

调查	上方橱柜
真实卡片机会	煤まみれの万年笔（少年探侦团）

调查	上方橱柜
真实卡片	可南子の万年笔（少年探侦团）

Close The Door
↓

切换视点	赤峰良夫

Other 赤峰良夫

18：00 阿笠博士に电话！

真实卡片	クレ－ンでの投掷（Other 赤峰良夫）

↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

18：00 王子样の告白？

真实卡片	黑濑杀害の容疑者（毛利兰）

Open The Door
↓
18：00 小泽の罪
Close The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：00 络み合う缘

人物登场	渡边千代美
真实卡片	シンクタンクのデ－タ（江户川コナン）

↓
18：00 コ－ヒ－を饮みながら
↓
18：15 可南子の记忆

真实卡片机会	可南子の万年笔（少年探侦团）

↓

强制切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

16：45 恶魔の手
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：15 现场调查！

调查
机器左侧橡胶带、机器底座、机器中央、机器上方、机器下方镭射指示器、机器右侧砖块、机器右侧钢线

真实卡片机会	ワイヤ－痕のある铁骨（江户川コナン）
调查	机器右侧钢线

Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	毛利兰

毛利兰

18：30 仕挂けられたワナ
Open The Door/Close The Door
↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：30 记忆の空白
↓

切换视点	铃木园子

Other 铃木园子

18：30 兰を见送って

真实卡片	小泽のアリバイ（Other 铃木园子）
真实卡片机会	可南子と黑濑の关系（毛利兰）

↓

切换视点	灰原哀

灰原哀

18：30 千代美に闻き入み！

答案选择	小泽から预かったデ－タについて

Close The Door
↓

切换视点	佐藤美和子

Other 佐藤美和子

18：30 毒花の宴

答案选择	杀人事件への关与

↓

强制切换视点	目暮十三

Other 目暮十三

18：30 混乱の中で

画廊追加	"混乱に立ち向かえ"

Open The Door
↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：30 不思议な器械

答案选择	装置の上部、ゴムベルトの中央

Close The Door
↓

切换视点	服部平次

服部平次

18：30 可南子を追え！

Close The Door

↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：30 償う方法は

Open The Door

↓

切换视点	怪盗キッド

怪盗キッド

18：30 月下の奇术师

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

18：30 展望台での対決！

答案选择	ヒルズの施行ミス
真实卡片指证	可南子と黑瀬の关系（毛利兰）
答案选择	真実を明らかにする事
真实卡片指证	失踪直前の黑瀬の行动（毛利兰）
人物选择	岛崎可南子
真实卡片指证	小泽のアリバイ（Other 铃木园子）
真实卡片指证	屋上のクレ－ン（灰原哀）
真实卡片指证	クレ－ンでの投掷（Other 赤峰良夫）
答案选择	夜であり、人通りが少なかった
人物选择	后藤晓江
真实卡片	免震构造に爆弹（Other 岛崎可南子）

Close The Door

↓

切换视点	佐藤美和子

Other 佐藤美和子

18：30 佐藤と探偵団

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：45 ノ－スリ－フ崩落

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

18：45 嵐のはじまり

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

18：45 目が覚めると……

真实卡片	キッドによる目击证言（Other ????）

Close The Door

↓

切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

18：45 残された道は……

画廊追加	"主役は迟れてやってくる"
真实卡片指证	ノ－スリ－フからの写真（灰原哀）
疑点选择	下层展望台的中央下方
真实卡片指证	屋上のクレ－ン（灰原哀）
答案选择	可南子が屋上から脱出
答案选择	遗体をタワ－にとばす
真实卡片指证	ワイヤ－とリング状の金具（江户川コナン）
轮盘字谜	かいじん
答案选择	一定のタイミングで发见させる为
答案选择	テロ进行のコントロ－ル
轮盘字谜	しんじつか－ど
人物选择	岛崎可南子手上的手机
答案选择	气流が不安定
答案选择	黑瀬が屋上にいた
真实卡片指证	失踪直前の黑瀬の行动（毛利兰）
真实卡片指证	黑瀬靖志はハッカ－（江户川コナン）
轮盘字谜	えれべ－た－
真实卡片指证	キッドによる目击证言（Other ????）

Open The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

19：00 ラストステ－ジ

画廊追加	"クラリッサの谋"、"囚われた兰"

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	服部平次

服部平次

19：00 空を飞ぶ怪人

Open The Door/Close The Door

↓

切换视点	江户川コナン

江户川コナン

19：00 対决！！

答案选择	可南子を探侦事务所に向かわせた

侦探时间	
平和	×
友情	×
复誓	○
血液型	×
左利き	○
ノ－スリ－フ	×
サウスリ－フ	×
イ－ストリ－フ	○
解放の花に共感	×
富裕层の金	×
绀碧の大洋	×
シンクタンクのデ－タ	○
警察に扉を开けさせたかつた	○
青	×
赤	○
白	×
黑	×
青	○
赤	×
青	×
黑	○

强制切换视点	岛崎可南子

Other 岛崎可南子

19：15 私にできること

行动选择	クラリッサの口癖

↓

强制切换视点	江户川コナン

江户川コナン

19：00 対决！！

侦探时间:	
白	○

※ 在主菜单的 AR モ－ド下累计支付 640 枚硬币就可以获得种子卡片 9

种子卡片机会	使用种子卡片 9
事件卡片	复誓と真実の爱

画廊追加

"结んだキズナで立ち向かえ"、"反击ののろし"、"人形使いの最后"、"エンディングム－ビ－"、"悲しきマリオネット"、"复誓の序曲"

↓

19：30 夜空を见上げて

↓

19：30 月光に踊るのは

答案选择	窗
画廊追加	"ラストチェイス"

↓

19：45 真実の爱

画廊追加	"新一の祈り"、"真実の爱"



所有的可能性都在此集结！

スーパーロボット大戦UX

作为3DS的第一款《机战》，《机战UX》终于首次在任系的掌机上实现了全语音的战斗动画，并且《机战D》和《机战J》中大受好评的残局机战也在本作复活，值得每位《机战》玩家一玩。

文 乌冬

战略角色扮演 S·RPG	超级机器人大战UX スーパーロボット大战UX		
NBG	2013年3月14日	日版	1人
7140日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用
十字键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
A	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 调出行动菜单（选定我方机体时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）/ 加快战斗动画速度（战斗动画中）
B	取消 / 跳过战斗动画（战斗中）/ 查看以前对话（对话中）
Y	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、系统设定）和选定目标时（移动、攻击、变形、地形、编成、交代、精神、能力）/ 自动选择移动位置（移动时）/ 自动选择攻击目标（选择攻击目标时）/ 分段跳过战斗动画（战斗中）/ 精神多选（使用精神时）/ 切换副机体的行动（战斗准备界面中）/ 切换主机体和副机体的能力界面（能力界面中）
X	开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/ 加快剧情对话速度（对话中）
L/R	切换我方可行动角色（大地图界面时）/ 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换主机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）/ 切换攻击方式（我方发起的战斗的准备界面中）
START/SELECT	快速存档

特殊操作

键位	作用
X+（L/R）	快速选定敌方机体 / 切换主副机师（能力界面时）
R+A	加快剧情对话速度
L+A	直接跳过剧情对话
R+L+（SELECT/START）	快速复位游戏（此时按住 START 或 SELECT 键不放可快速读档）
△ + 十字键	加快光标移动速度
R+ 十字键	机体移动时光标直接到达最远距离

机师能力说明

项目	说明
气力	气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为 100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为 150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用。
SP	精神点数，用来使用精神指令。
格斗 / 射击	驾驶员的攻击力，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高。
技量	影响机体攻击时的CRT(会心一击率，伤害 1.25 倍)以及部分技能的发动几率。
防御	影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小。
回避	影响机体的回避能力，数值越高回避率越高。
命中	影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高。
活性率	《鉄のラインバレル》系机师的专有能力，主要影响机体的 HP 回复效率。
精神コマンド	机师当前习得的精神指令，战斗中可消耗 SP 使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果。
战术指挥 / 应援	部分角色的专有能力，设定为战术指挥官后可让该效果对我方全体生效，随着流程的进行，效果也会得到追加或升级。

机体能力说明

项目	说明
HP	机体的体力，HP 为 0 时就会被击坠
EN	机体的能量，在空中移动、使用 EN 武器等情况下都会消耗 EN
MP	デモンベイン的专有数值，基本等同于 EN
装甲	机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少
运动性	机体的回避能力，数值越高回避率越高
照准值	机体的命中能力，数值越高命中率越高
移动	机体的移动力，数值越大移动的距离越远。分号后的为机体可移动的地形，分为海陆空三种
体积（サイズ）	机体的大小，分为 SS/S/M/L/2L/3L 六种
地形适应	机体的地形适应能力，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上机体命中、回避、防御都会得到提升，反之亦然
奖励（ボーナス）	机体的附加能力，组队时双方的奖励都能得到加成

武器能力说明

项目	说明
弹数	由分数表示，残余弹数 / 总弹数
消费 EN	使用该武器的必要 EN，括号内为机体现在的 EN
必要气力	使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力
必要条件	使用该武器的必要条件
地形	武器的地形适应，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上武器的命中、攻击力都会得到提升，反之亦然
分类	武器的分类，准星标志为射击武器，拳头标志为格斗武器
无效化	防护罩等可无效化的特殊防御
特殊效果	武器的特殊效果
属性	P 为移动后攻击武器；S 为特殊效果武器；B 为光线武器；M 为地图武器；+ 为合体攻击；橙色的 + 为只能特定一个单位发动的合体攻击
敌味方识别	地图武器是否会对我方机体造成伤害
形式	地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种

搭档战斗系统

和NDS的《机战L》一样，本作也是采用搭档战斗系统，可让两架机体组成一个单位进行行动，这种单位叫作PU（搭档单位，Partner Unit），而没有编成PU的单独机体则被称为SU（个体单位，Single Unit），两种单位有着各自的优点，战斗中要根据战况区分使用。

搭档单位

PU中在前的机体为主机体，在后的为副机体。移动时，PU的移动类型取决于主机体，比如飞行机体和陆地机体组队，只要飞行机体担任主机体，那陆地的一方也能享受到空中的移动效果；攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是PU的话，还可在集中攻击主机体、集中攻击副机体、个别攻击三种不同的攻击方式中选择其一（无需援护攻击技能）；防御的情况下，当敌机对我方PU的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能）；受到修理和补给时，效果同时对两架机有效，并且PU中有修理机或补给机的话，相对应地还能享受到每回合HP或EN（MP）回复10%的效果；PU内的两架机可以共享机体奖励，机体能力比SU时更强。

个体单位

SU虽然没有来自小队内另一架机的援护，但和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，就能享受到PU的副机体一样的援护效果。并且SU能使用部分SU的专用技能，如在气力130以上时击坠一架敌机后能再次进行行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击PU两架机体的“全体攻击”。

PU的编成

除了在整备画面的ユニット编成中进行PU和SU的编成外，在战斗中也可以对两种单位进行简单的整编。当单位邻接时会出现编成指令，可在两个单位的机体中进行PU或SU的编成；使用交代指令可让PU中的主机体和副机体互换位置；撤退能让PU中的一架机体脱离战场，剩下的一架机变成SU。



整备画面说明

パイロット一览： 查看机师的能力。

スキルパーツ： 用技能部件让机师习得新技能或提升机师的能力，部件可在击倒特定敌人或过关时获得。

のりかえ： 变更部分机体的机师。

战术指挥 / 应援：在有战术指挥和应援效果的角色中选择一名作为战术指挥官，战斗中我方全员都可享受到该效果。

机体一览： 查看机体的能力。

机体・武器改造： 消费资金对机体的能力或武器威力进行改造。

ユニット编成： 编成 PU 和 SU。

检索：检索精神、机师技能、机体特殊能力、武器性能和机体奖励。

系统：更改系统设定。

追加コンテンツ： 依次为购入追加内容；输入 DLC 码（如初回特典中附带的码）下载追加内容；游玩追加内容中的残局机战（ツメスパロボミッション）；游玩追加内容中的特殊关卡（キャンペーンマップ）。

データセーブ： 保存记录。

次のマップへ： 开始下一关。

奖励的提升

机体奖励的效果类似于以前作品中的强化芯片，区别是固定绑定在机体身上的，玩家可以通过组成PU的方法，来让机体共享彼此的能力，从而达到互补的效果，让作战能力更强。

机体奖励在达成特定的条件后可得到增强，从初始的0阶段开始还可以提升三个阶段。提升的方法一共有四种，分别是机师击坠数达到100、机师击坠数达到200、机体全5段改造和机体全10段改造（需10段改造解锁后），每达成一个就可提升一阶段，所以只要达成三个条件机体奖励就能达到最高。各机体的奖励效果可参考后面的资料部分。

补正

体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，L体积的机体攻击M体积的机体时命中会比正常减少10%。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

资料

全精神效果一览

名称	消费SP	对象	持续时间	效果
热血	40	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，不能和魂并用
魂	50	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，不能和热血并用
斗志	30	自机PU	一回合	对目标攻击必定会心，不能和热血、魂并用
理想	50	我方PU	一回合	自机以及相邻单位获得“斗志”效果
ひらめき	10	自机	一次	100%回避敌人攻击
不屈	15	自机	一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	30	自机	一回合	受到的伤害变为1/4
顺应	25	自机PU	一回合	自机的机体以及武器的地形适应变为S
かく乱	70	敌全体	一回合	敌人的最终命中率减半，对方的必中效果优先
集中	20	自机	一回合	自机命中、回避率上升30%
必中	20	自机	一回合	自机命中率变为100%，对方的ひらめき效果优先
感应	35	我方1机	一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	25	自机	一次/一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	10	自机PU	一次	机体移动力+3
追风	15	我方PU	一次	指定目标获得“加速”效果
觉醒	60	自机PU	一次	行动回数+1，重复无效
再动	90	我方PU	一次	指定目标获得“觉醒”效果
突击	25	自机PU	一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
根性	20	自机	一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	40	自机	一次	完全回复自机HP
信赖	30	我方1机	一次	指定目标HP回复30%
友情	60	我方PU	一次	指定目标HP全回复
绊	80	我方全机	一次	我方全体HP回复50%
补给	60	我方PU	一次	指定单位弹药和EN、MP完全回复
狙击	35	自机PU	一回合	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
正义	70	自机	一回合	攻击时不消耗EN、MP和弹药
气合	40	自机	一次	机师气力+10
气迫	50	自机	一次	机师气力+30
激励	60	我方PU	一次	自机以及邻接的我方气力+5
脱力	50	敌方PU	一次	指定目标的气力-10
期待	80	我方1机	一次	指定单位主机师的SP恢复50
てかげん	10	自机PU	一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP
直击	30	自机PU	一次	无视机体体积补正带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦察	5	敌方PU	一次	查看指定敌方单位的具体情报资料，并且一回合内回避率下降10%
勇气	85	自机	一次/一回合	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
爱	90	自机	一次/一回合	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
幸运	40	自机PU	一次	战斗获得的资金变为2倍
祝福	60	我方PU	一次	指定单位获得“幸运”效果
努力	20	自机PU	一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	40	我方PU	一次	指定单位获得“努力”效果

机体特殊能力一览

名称	效果
剑装备	装备有剑的机体可发动“斩り払い”，将物理攻击用剑格挡开，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
铳装备	装备有枪的机体可发动“击ち落とし”，将实弹武器（非光线类武器）用枪击落，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
シ－ルド	装备有盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ－ルド防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
アンチビ－ムシ－ルド	装备有抗光线盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ－ルド防御”令伤害减少，如果是光线属性攻击的话伤害则更小，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
ビ－ムシ－ルド	装备有光盾的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ－ルド防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
变形	有复数形态的机体可通过“变形”改变形态
ネイキッド	机体グラン・ネイドル可通过该指令变为ネイキッド，グラン・ネイドル为0时也会自动变为ネイキッド，变为ネイキッド后不能回到グラン・ネイドル
ア－マ－パ－ジ	强化ア－マ－ヒ－ロ－マン可通过该指令解除装甲，强化ア－マ－ヒ－ロ－マン为0时也会自动解除装甲，解除装甲后不能再回到装甲状态
操纵者交代	将主机师和副机师互换
合体	可以合体的机体，气力120时可通过该指令改变形态，合体后不能分离
超兽合神	ダンク－ガノヴァ的专有能力，气力120时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来形态
ウイングクロス	マジンカイザ－SKL的专有能力，气力120时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来的形态
修理装置	为自己的PU或邻接我方单位回复HP
补给装置	为自己的PU或邻接我方单位回复EN，被补给单位气力－10
搭载/回收	战舰专有能力，机体移动到战舰位置时能选择“搭载”收容进战舰，战舰移动到机体邻接位置时能选择“回收”收容机体，被收容的机体在战舰内能回复HP、EN和弹药，但被收容单位气力－10
オ－ラバリア	受到射击属性武器攻击时伤害减少1000，发动时消费5点EN，效果随“オ－ラ力”等级上升
オウカオ－の羽	受到射击属性武器攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN，效果随“オ－ラ力”等级上升
ノルンシステム	1500以下伤害无效化，发动时消费5点EN
イ－ジス装备	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
GNフィ－ルド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
GNソ－ドビット	2500以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
GNホルスタ－ビット	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
ビ－ム无效化	光线武器伤害无效化，发动时消费10点EN
ピンポイントバリア	受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
エネルギ－シ－ルド	敌方专用能力，受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
フォ－ルドバリア	敌方专用能力，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
コミュニケ－タ－バリア	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
苍晄壁	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
魔法障壁	200以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
VPS装甲	光线属性以外伤害减少2000，发动时消费10点EN
オフ・シュ－ト	获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%
名称	效果
超高速回避	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为50%
分身の术	获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%
高速回避	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%
量子ジャンプ	获得“量子化回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为40%
ニトクリスの镜	获得“かく乱系回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为30%
ステルス	获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为35%
オ－バ－ライド	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为40%，可无视地形因素和无消耗进行移动

名称	效果
电磁迷彩	获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 35%
空间跳跃	获得“跳跃回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 35%，可无视地形因素和无消耗进行移动
HP 回复 L1	自军回合开始时回复 10% 的 HP
HP 回复 L2	自军回合开始时回复 20% 的 HP
HP 回复 L3	自军回合开始时回复 30% 的 HP
EN 回复 L1	自军回合开始时回复 10% 的 EN
EN 回复 L2	自军回合开始时回复 20% 的 EN
EN 回复 L3	自军回合开始时回复 30% 的 EN
ハイパ－デュ－トリオン	自军回合开始时回复 10% 的 EN
GN ドライヴ TD	自军回合开始时回复 25% 的 EN
GN ドライヴ	自军回合开始时回复 20% 的 EN
GN ドライヴ〔T〕MD	自军回合开始时回复 20% 的 EN
ジ－クフリ－ド・システム	搭载了该系统的机体，可使用共通副机师的精神
クロッシング・システム	当有复数搭载了该系统的机体出击时，该类机体的能力上升，效果随出击数上升
同化 L1	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到 90 以下就可将其吸收（击坠），回复自身的 HP 和 EN，效果随气力上升
同化 L2	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到 100 以下就可将其吸收（击坠），回复自身的 HP 和 EN，效果随气力上升
同化 L3	攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到 120 以下就可将其吸收（击坠），回复自身的 HP 和 EN，效果随气力上升
トランザム	移动力 +1，气力 130 以上发动
融合 L1	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其 EN 的 10%，当敌机因该攻击 EN 为 0 时就会被融合（击坠）
融合 L2	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其 EN 的 20%，当敌机因该攻击 EN 为 0 时就会被融合（击坠）
融合 L3	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其 EN 的 30%，当敌机因该攻击 EN 为 0 时就会被融合（击坠）
オ－ルキャンセラ－	敌方专用能力，所有特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样

特殊行动指令

单位名称	指令名	消耗	效果
ダブルオ－ライザ－	トランザムバ－スト	EN80	1 回合里范围内的敌方机师能力下降 20，我方机师能力上升 20。
デモンベイン	アトラック＝ナチャ	MP30	1 回合里范围内的敌机不能移动。
RVF–25 メサイア	复合センサ－	EN30	1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30%。
ディスィ－ブ / プリテンダ－	ナ－ブクラック	EN30	1 回合里范围内的敌方机师能力下降 15，我方机师能力上升 15。
ハインド・カインド	リフレクタ－コア	EN30	1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30%。
ヒ－ロ－マン	MR システム	–	自机 HP 和 EN 全回复(一关只限 1 次)
フエイ・イエン HD	エモ－ショナル・ウェ－ブ IBS	EN70	1 回合里范围内的敌方机师各能力下降，我方机师各能力上升。
ダブルオ－クアンタ	クアンタムバ－スト	EN90	1 回合里范围内的敌方机师各能力下降，我方机师各能力上升。
YF–29 デュランダル F・SP	翼の舞	EN80	1 回合里范围内的敌机不能行动。

技能部件一览

名称	效果
底力 Lv+1	特殊技能「底力」的等级上升 1
援护攻击 Lv+1	特殊技能「援护攻击」的等级上升 1
援护防御 Lv+1	特殊技能「援护防御」的等级上升 1
斗争心	习得特殊技能「斗争心」
气力限界突破	习得特殊技能「气力限界突破」
E セ－ブ	习得特殊技能「E セ－ブ」
B セ－ブ	习得特殊技能「B セ－ブ」
カウンタ－	习得特殊技能「カウンタ－」
见切り	习得特殊技能「见切り」
ガ－ド	习得特殊技能「ガ－ド」
ダッシュ	习得特殊技能「ダッシュ」
连续行动	习得特殊技能「连续行动」
全体攻击 Lv+1	特殊技能「全体攻击」的等级上升 1
ヒット＆アウエイ	习得特殊技能「ヒット＆アウエイ」
サイズ差无视	习得特殊技能「サイズ差无视」
インファイト Lv+1	特殊技能「インファイト」的等级上升 1
ガンファイト Lv+1	特殊技能「ガンファイト」的等级上升 1
修理スキル	习得特殊技能「修理スキル」
补给スキル	习得特殊技能「补给スキル」
SP アップ Lv+1	特殊技能「SP アップ」的等级上升 1
集中力 Lv+1	特殊技能「集中力」的等级上升 1
指挥 Lv+1	特殊技能「指挥」的等级上升 1
精神耐性	特殊技能「精神耐性」
海动直传格斗术	格斗值 +10，防御・回避值 +5
直心阴流剑术极意	格斗值 +10，技量・回避值 +5
フェイのディスク	格斗值 +10，射击・命中值 +5
リナのボンボン	格斗值 +10，回避・命中值 +5
九州土产のカステラ	格斗值 +10，防御・技量值 +5
ダミアンの空手指南书	格斗值 +10、技量・命中值 +5
一騎カレ－	格斗值 +10、防御・命中值 +5
真上直传射击术	射击值 +10、技量・命中值 +5
ラクスのディスク	射击值 +10、防御・命中值 +5
月刊「男のスパロボ」	射击值 +10、防御・技量值 +5
娘娘特制银河ラ－メン	射击值 +10、格斗・命中值 +5
一騎ケ－キ	射击值 +10、回避・命中值 +5
映画「ソレスタルビ－イング」	射击值 +10、技量・回避值 +5
パトリックのナイトキャップ	射击值 +10，防御・回避值 +5
エイ－ダのディスク	防御值 +10，射击・回避值 +5
ゴウバインヘルメット	防御值 +10，格斗・技量值 +5
ハザ－ド爱用水虫治疗药	防御值 +10，射击・命中值 +5
ピュアシ－ルド	防御值 +10，格斗・射击值 +5
ジョ－イのコ－ヒ－	防御值 +10，格斗・回避值 +5
ドクタ－・ウェスト爱用ギタ－	防御值 +10，射击・技量值 +5
スカ－レット式骂り语录	防御值 +10，格斗・命中值 +5
スマッシュ・ド－ルのディスク	技量值 +10，防御・回避值 +5
孔明の兵法书	技量值 +10，格斗・命中值 +5
名も无き魔导书	技量值 +10，回避・命中值 +5
ホリ－爱用ギタ－	技量值 +10，格斗・射击值 +5
ゲ－ムソフト「SEKIGAHARA」	技量值 +10，射击・防御值 +5
三璃纱の握り饭	技量值 +10，格斗・回避值 +5
ジャックの牛乳	技量值 +10，防御・命中值 +5
ランカのディスク	回避值 +10，射击・命中值 +5
忍法秘传书	回避值 +10、射击・技量值 +5
1/1 チャム人形	回避值 +10、格斗・命中值 +5
なないろニンジン	回避值 +10，防御・技量值 +5
サイのスケボ－	回避值 +10，格斗・射击值 +5
石神特制ちらし寿司	回避值 +10，技量・命中值 +5
黑骑士の假面	回避值 +10，格斗・技量值 +5
シェリルのディスク	命中值 +10，射击・回避值 +5
文金高岛田の纸人形	命中值 +10，技量・回避值 +5
少年冒险キング	命中值 +10，格斗・防御值 +5
娘娘特制まぐろ馒	命中值 +10，射击・防御值 +5
ミシェルのメガネ	命中值 +10，射击・技量值 +5
HEYBO	命中值 +10，防御・回避值 +5
アレックスのサングラス	命中值 +10，格斗・技量值 +5
经验值 +Lv1※	经验值 +500
击坠数 +5※	现在的击坠数和击坠敌人时的击坠数 +5
アタッカ－※	习得特殊技能「アタッカ－」
サポ－タ－※	习得特殊技能「サポ－タ－」
强运 ※	习得特殊技能「强运」
连续タ－ゲット无效 ※	习得特殊技能「连续タ－ゲット无效」
距离补正无效 ※	习得特殊技能「距离补正无效」
予知 ※	习得特殊技能「予知」
铳の名手 ※	习得特殊技能「铳の达人」
剑豪 ※	习得特殊技能「剑豪」
先手必胜 ※	习得特殊技能「先手必胜」
完全防御 ※	习得特殊技能「完全防御」
移动＋资金 ※	习得特殊技能「移动＋资金」
移动＋精神 ※	习得特殊技能「移动＋精神」
精密攻击 ※	习得特殊技能「精密攻击」
气力＋攻击 ※	习得特殊技能「气力＋攻击」
气力＋防御 ※	习得特殊技能「气力＋防御」
气力觉醒 ※	习得特殊技能「气力觉醒」
ガンバリ屋 ※	习得特殊技能「ガンバリ屋」
强袭 ※	习得特殊技能「强袭」
修理装置搭载 ※	习得特殊技能「修理装置搭载」
补给装置搭载 ※	习得特殊技能「补给装置搭载」
地形适应强化 ※	机体和武器的地形适应上升 1 阶段
全能力强化 ※	机师全能力 +15
改造 ※	机体和武器的改造费用下降 20%
SP 回复 ※	习得特殊技能「SP 回复」

注：带 ※ 标志的为隐藏部件，需要隐藏角色加入时、完成特定的残局机战 / 特殊关卡才能获得。

机师技能一览

泛用技能

名称	效果
底力	随机体 HP 减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升
援护攻击	为相邻的 SU 进行援护攻击，技能等级决定援护的次数，并且攻击力和命中率也会随等级增加而提高
援护防御	为相邻的 SU 进行援护防御，技能等级决定援护的次数
斗争心	出击时气力 +5
气力限界突破	气力上限变为 170
E セ－ブ	武器的消费 EN 变为 80%
B セ－ブ	武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去）
カウンタ－	在敌人攻击前先进行反击，PU 中只要有一架机发动就算都发动，发动几率根据与对手的技量差而定
见切り	气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10%
ガ－ド	气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80%
ダッシュ	机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2
连续行动	SU 专用技能，气力 130 以上时击破敌机可再行动一次（1 回合发动一次）
全体攻击	SU 专用技能，可同时攻击 PU 的两架敌机，攻击力随技能等级提升
ヒット＆アウエイ	可攻击后再移动
サイズ差无视	无视体积补正带来的命中减少和伤害减少
インファイト	格斗武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
ガンファイト	射击武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
修理スキル	修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，修理范围加一格
补给スキル	补给机体可以移动后再补给
SP アップ	最大 SP 随技能等级每级上升 5
集中力	每增加一级精神消耗的 SP 减 5
指挥	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，离技能持有者越近效果越高，技能等级越高指挥范围越大
精神耐性	能力低下、行动不能、气力低下和 SP 低下无效化
トップエ－ス	我方击坠数前三位机师的专用技能，战斗获得资金变为 1.2 倍

专用技能

名称	效果
2 回行动	一回合可进行 2 次行动
オ－ラカ	回避率、特定武器攻击力和防护罩效果上升，效果随技能等级提升
圣战士	对敌人造成的最终伤害增加 10%，气力 130 以上发动
忍者	命中、回避、会心率上升，效果随技能等级提升
忍者觉醒	对敌人造成的最终伤害增加 10%，气力 130 以上发动
シナジェティック・コ－ド	命中、回避率上升，效果随技能等级提升
读心	命中、回避率上升，效果随技能等级提升。对特定机体无效
SEED	对敌人造成的最终伤害增加 10%，命中率、回避率上升 20%，气力 130 以上发动
イノベイタ－	命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动
イノベイド	命中率、回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动
超兵	命中率、回避率随气力上升而增加
魔术师	机师全能力上升，效果随技能等级提升
魔导书	最大 MP 和 MP 回复率上升，效果随技能等级提升
ビ－スト化	ダンク－ガノヴァマックスゴッド对敌人造成的最终伤害增加 10%，气力 130 以上发动
歌姬	特殊效果武器的效果上升，效果随技能等级提升
ファクタ－	根据纳米机器人的活性率，机体的修复能力上升，回复量为受到伤害的“活性率 /2%”的百分比
三侯の魂	对敌人造成的最终伤害增加 10%，受到的最终伤害减少 10%，气力 130 以上发动
修罗の魂	HP 一半以下时自动使用精神指令“魂”
翔烈帝	“龙装 刘备ガンダム”变身为“翔烈帝 龙装 刘备ガンダム”，HP 在 30% 以下或气力 140 以上发动

隐藏部件习得技能

名称	效果
アタッカ－	气力 130 以上攻击力 1.2 倍
サポ－タ－	援护攻击的攻击力以及援护防御的防御力 1.2 倍
强运	获得资金 1.2 倍
连续タ－ゲット无效	技能持有者不会因连续目标补正导致回避率减少
距离补正无效	不会因攻击距离补正而导致命中率下降
剑豪	「切り拂い」的发动几率变为 100%
铳の名手	「击ち落とし」的发动几率变为 100%
先手必胜	「カウンタ－」的发动几率变为 100%
完全防御	使用盾牌的防御变为 100% 发动
移动＋资金	移动入手资金
移动＋精神	移动回复 SP
精密攻击	会心发动时伤害变为 1.5 倍
气力＋攻击	气力上升时攻击力大幅上升
气力＋防御	气力上升时防御力大幅上升
气力觉醒	气力上限变为 200
ガンバリ屋	经验值 1.5 倍
SP 回复	每回合回复 SP

名称	效果
修理装置搭载	没有修理装置的机体搭载修理装置
补给装置搭载	没有补给装置的机体搭载补给装置
予知	每回合使用精神「ひらめき」
强袭	每回合使用精神「突击」

机体奖励一览

原创

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
オルフェス	0	装甲值+100	CRT补正+10	–	–
	1	装甲值+125	CRT补正+15	照准值+5	–
	2	装甲值+150	CRT补正+20	照准值+10	–
	3	装甲值+200	CRT补正+30	照准值+20	移动力+1
ライラス	0	运动性+5	EN+50	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	移动力+1
オデュッセア	0	装甲值+100	CRT补正+10	EN+50	–
	1	装甲值+125	CRT补正+20	EN+75	–
	2	装甲值+150	CRT补正+15	EN+100	HP+500
	3	装甲值+200	CRT补正+30	EN+150	HP+750
ライオットB	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	移动力+1	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	移动力+2	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	移动力+2	经验值+10%

圣战士ダンバイン

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ビルバイン	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：空S	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：空S	移动力+1
ダンバイン	0	照准值+5	经验值+10%	–	–
	1	照准值+10	经验值+15%	运动性+5	–
	2	照准值+20	经验值+20%	运动性+10	–
	3	照准值+30	经验值+30%	运动性+20	资金+10%
ズワァ–ス	0	CRT补正+10	装甲值+100	–	–
	1	CRT补正+15	装甲值+125	EN+50	–
	2	CRT补正+20	装甲值+150	EN+75	–
	3	CRT补正+30	装甲值+200	EN+100	能力下降无效

リ–ンの翼

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ナナジン/アッカナナジン	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	–
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	格斗武器+100
ギム・ゲネン（アマルガン机）	0	照准值+5	装甲值+100	–	–
	1	照准值+10	装甲值+125	CRT补正+10	–
	2	照准值+20	装甲值+150	CRT补正+15	HP+500
	3	照准值+30	装甲值+200	CRT补正+20	HP+750
ギム・ゲネン（キキ机）	0	格斗武器+100	经验值+10%	–	–
	1	格斗武器+150	经验值+15%	EN+50	–
	2	格斗武器+200	经验值+20%	EN+75	运动性+5
	3	格斗武器+300	经验值+30%	EN+100	运动性+10
ギム・ゲネン（ヘベ机）	0	射击武器+100	资金+10%	–	–
	1	射击武器+150	资金+15%	地形适应：空A	–
	2	射击武器+200	资金+20%	地形适应：空S	照准值+5
	3	射击武器+300	资金+30%	地形适应：空S	照准值+10
ギム・ゲネン（リュクス机）	0	资金+10%	经验值+10%	–	–
	1	资金+15%	经验值+15%	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	经验值+20%	伤害减少1250的防护罩	–
	3	资金+30%	经验值+30%	伤害减少1500的防护罩	能力下降无效
オウカオ–	0	HP+500	CRT补正+10	–	–
	1	HP+750	CRT补正+15	–	–
	2	HP+1000	CRT补正+20	射程+1	–
	3	HP+1500	CRT补正+30	射程+2	装甲+100

忍者战士飞影

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
黑狮子	0	装甲值+100	格斗武器+100	地形适应：陆A	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	地形适应：陆S	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	地形适应：陆S	–
	3	装甲值+200	格斗武器+300	地形适应：陆S	伤害减少1000的防护罩
凤雷鹰	0	运动性+5	EN+10	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	特殊回避15%

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
爆龙	0	HP+500	射击武器+100	地形适应：水A	–
	1	HP+	射击武器+150	地形适应：水S	–
	2	HP+1000	射击武器+200	地形适应：水S	–
	3	HP+1500	射击武器+300	地形适应：水S	射程+1
エルシャンク	0	资金+10%	HP+500	–	–
	1	资金+15%	HP+750	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	HP+1000	伤害减少1250的防护罩	移动力+1
	3	资金+30%	HP+1500	伤害减少1500的防护罩	移动力+2
飞影	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	能力下降无效	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	能力下降无效	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	能力下降无效	移动力+1
スケルトン	0	经验值+10%	照准值+5	地形适应：宇A	–
	1	经验值+15%	照准值+10	地形适应：宇S	–
	2	经验值+20%	照准值+20	地形适应：宇S	–
	3	经验值+30%	照准值+30	地形适应：宇S	伤害减少1000的防护罩
零影	0	运动性+5	格斗武器+100	–	–
	1	运动性+10	格斗武器+150	装甲值+100	–
	2	运动性+20	格斗武器+200	装甲值+125	–
	3	运动性+30	格斗武器+300	装甲值+150	射程+1

苍穹のファフナー

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マークエルフ/マークザイン	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	–
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	特殊回避15%
マークドライ	0	CRT补正+10	射击武器+100	–	–
	1	CRT补正+15	射击武器+150	HP+500	地形适应：空A
	2	CRT补正+20	射击武器+200	HP+1000	地形适应：空S
	3	CRT补正+30	射击武器+300	HP+1250	地形适应：空S
マークドライ・リンドブルム装备	0	CRT补正+10	射击武器+100	–	–
	1	CRT补正+15	射击武器+150	HP+500	地形适应：空A
	2	CRT补正+20	射击武器+200	HP+750	地形适应：空S
	3	CRT补正+30	射击武器+300	HP+1000	地形适应：空S
マークドライ（カノン）	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1
マークドライツエン	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1
マークフィアー	0	EN+50	射击武器+100	–	–
	1	EN+75	射击武器+150	照准值+5	–
	2	EN+100	射击武器+200	照准值+10	–
	3	EN+150	射击武器+300	照准值+20	射程+1
マークアハト	0	装甲值+100	EN+50	–	–
	1	装甲值+125	EN+75	经验值+10%	–
	2	装甲值+150	EN+100	经验值+15%	–
	3	装甲值+200	EN+150	经验值+20%	HP+500
マークフュンフ	0	格斗武器+100	HP+500	–	–
	1	格斗武器+150	HP+750	装甲值+100	–
	2	格斗武器+200	HP+1000	装甲值+125	–
	3	格斗武器+300	HP+1500	装甲值+150	EN+50
マークジーベン	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	射程+1	地形适应：空A
	2	射击武器+200	照准值+20	射程+2	地形适应：空S
	3	射击武器+300	照准值+30	射程+2	地形适应：空S
マークノイン	0	照准值+5	资金+10%	–	–
	1	照准值+10	资金+15%	射击武器+100	–
	2	照准值+20	资金+20%	射击武器+150	–
	3	照准值+30	资金+30%	射击武器+200	装甲值+100
マークツエーン	0	射击武器+100	经验值+10%	–	–
	1	射击武器+150	经验值+15%	射程+1	–
	2	射击武器+200	经验值+20%	射程+2	–
	3	射击武器+300	经验值+30%	射程+2	照准值+5
マークツヴォルフ	0	运动性+5	EN+50	–	–
	1	运动性+10	EN+75	移动力+1	–
	2	运动性+20	EN+100	移动力+2	–
	3	运动性+30	EN+150	移动力+2	格斗武器+100
マークドライツエン	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1
ゼロファフナー	0	装甲值+100	EN+50	–	–
	1	装甲值+125	EN+75	HP+500	–
	2	装甲值+150	EN+100	HP+750	–
	3	装甲值+200	EN+150	HP+1000	射击武器+100
メガセリオン	0	经验值+10%	照准值+5	CRT补正+10	–
	1	经验值+15%	照准值+10	CRT补正+15	–
	2	经验值+20%	照准值+20	CRT补正+20	–
	3	经验值+30%	照准值+30	CRT补正+30	装甲值+100
ベイバロン	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1
マークゼクス	0	资金+10%	运动性+5	地形适应：空A	–
	1	资金+15%	运动性+10	地形适应：空S	–
	2	资金+20%	运动性+20	地形适应：空S	能力下降无效
	3	资金+30%	运动性+30	地形适应：空S	能力下降无效
マークアイン	0	经验值+10%	照准值+5	–	–
	1	经验值+15%	照准值+10	CRT补正+10	–
	2	经验值+20%	照准值+20	CRT补正+15	–
	3	经验值+30%	照准值+30	CRT补正+20	装甲值+100
マークニヒト	0	照准值+5	HP+500	–	–
	1	照准值+10	HP+750	特殊回避15%	–
	2	照准值+20	HP+1000	特殊回避25%	–
	3	照准值+30	HP+1500	特殊回避35%	能力下降无效

机动战士ガンダムSEED DESTINY

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
フォースインパルスガンダム	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	移动力+1	–
	2	运动性+20	照准值+20	移动力+2	地形适应：宇A
	3	运动性+30	照准值+30	移动力+2	地形适应：宇S
ガナーザクウォーリア	0	资金+10%	HP+500	–	–
	1	资金+15%	HP+750	EN+50	–
	2	资金+20%	HP+1000	EN+75	射程+1
	3	资金+30%	HP+1500	EN+100	射程+2
デスティニーガンダム	0	CRT补正+10	运动性+5	–	–
	1	CRT补正+15	运动性+10	地形适应：宇A	–
	2	CRT补正+20	运动性+20	地形适应：宇S	–
	3	CRT补正+30	运动性+30	地形适应：宇S	EN+50
ストライクフリーダムガンダム	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	地形适应：宇A	–
	2	射击武器+200	照准值+20	地形适应：宇S	–
	3	射击武器+300	照准值+30	地形适应：宇S	射程+1
∞ジャスティスガンダム	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：宇A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：宇S	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：宇S	移动力+1

机动战士ガンダム00

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ダブルオーライザー/ダブルオークアンタ	0	格斗武器+100	CRT补正+10	–	–
	1	格斗武器+150	CRT补正+15	地形适应：宇A	–
	2	格斗武器+200	CRT补正+20	地形适应：宇S	–
	3	格斗武器+300	CRT补正+30	地形适应：宇S	移动力+1
ガンダムデュナメスリペア/ガンダムサバーニャ	0	射击攻击+100	照准值+5	–	–
	1	射击攻击+150	照准值+10	射程+1	–
	2	射击攻击+200	照准值+20	射程+2	–
	3	射击攻击+300	照准值+30	射程+2	装甲值+100
ガンダムハルート	0	运动性+5	EN+50	–	–
	1	运动性+10	EN+75	移动力+1	–
	2	运动性+20	EN+100	移动力+2	–
	3	运动性+30	EN+150	移动力+2	CRT补正+10
ラファエルガンダム	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	射击武器+100	–
	2	装甲值+150	HP+1000	射击武器+150	–
	3	装甲值+200	HP+1500	射击武器+200	照准值+5
プトレマイオス2改	0	射击武器+100	EN+50	–	–
	1	射击武器+150	EN+75	能力下降无效	–
	2	射击武器+200	EN+100	能力下降无效	–
	3	射击武器+300	EN+150	能力下降无效	移动力+1
ブレイヴ指挥官用试验机	0	运动性+5	射击武器+100	–	–
	1	运动性+10	射击武器+150	移动力+1	–
	2	运动性+20	射击武器+200	移动力+2	–
	3	运动性+30	射击武器+300	移动力+2	特殊回避15%
GN－XIV（パトリック）	0	装甲值+100	经验值+10%	–	–
	1	装甲值+125	经验值15%	EN+50	–
	2	装甲值+150	经验值20%	EN+75	HP+500
	3	装甲值+200	经验值30%	EN+100	HP+750
GN－XIV（アンドレイ）	0	照准值+5	HP+500	–	–
	1	照准值+10	HP+750	资金+10%	–
	2	照准值+20	HP+1000	资金+15%	运动性+5
	3	照准值+30	HP+1500	资金+20%	运动性+10

机神咆吼デモンベイン

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
デモンベイン	0	照准值+5	HP+500	–	–
	1	照准值+10	HP+750	伤害减少1000的防护罩	–
	2	照准值+20	HP+1000	伤害减少1250的防护罩	–



机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
デモンベイン	3	照准值+30	HP+1500	伤害减少1500的防护罩	移动力+1
破坏ロボ	0	装甲值+100	资金+10%	地形适应：水A	–
	1	装甲值+125	资金+15%	地形适应：水S	EN+50
	2	装甲值+150	资金+20%	地形适应：水S	EN+75
	3	装甲值+200	资金+30%	地形适应：水S	EN+100
リベル・レギス	0	格斗武器+100	射击武器+100	–	–
	1	格斗武器+150	射击武器+150	特殊回避15%	–
	2	格斗武器+200	射击武器+200	特殊回避25%	–
	3	格斗武器+300	射击武器+300	特殊回避35%	能力下降无效

兽装机攻 ダンクーガノヴァ

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ダンクーガノヴァ	0	CRT补正+10	装甲值+100	地形适应：陆A	–
	1	CRT补正+15	装甲值+125	地形适应：陆S	–
	2	CRT补正+20	装甲值+150	地形适应：陆S	–
	3	CRT补正+30	装甲值+200	地形适应：陆S	射程+1
R-ダイガン	0	运动性+5	EN+50	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	移动力+1
ダンクーガノヴァマックスゴッド	0	CRT补正+10	装甲值+100	运动性+5	–
	1	CRT补正+15	装甲值+125	运动性+10	–
	2	CRT补正+20	装甲值+150	运动性+20	移动力+1
	3	CRT补正+30	装甲值+200	运动性+30	移动力+2

フェイ・イエンHD

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
フェイ・イエンHD	0	运动性+5	照准值+5	资金+10%	–
	1	运动性+10	照准值+10	资金+15%	EN+50
	2	运动性+20	照准值+20	资金+20%	EN+75
	3	运动性+30	照准值+30	资金+30%	EN+100

鉄のラインバレル

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ラインバレル	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：空S	射程+1
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：空S	射程+2
ヴァーダント	0	CRT补正+10	运动性+5	–	–
	1	CRT补正+15	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	CRT补正+20	运动性+20	地形适应：空S	移动力+1
	3	CRT补正+30	运动性+30	地形适应：空S	移动力+2
ハインド・カインド	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	照准值+5	–
	2	装甲值+150	HP+1000	照准值+10	射程+1
	3	装甲值+200	HP+1500	照准值+20	射程+2
ディスィーブ	0	HP+500	经验值+10%	地形适应：空A	–
	1	HP+750	经验值+15%	地形适应：空S	–
	2	HP+1000	经验值+20%	地形适应：空S	–
	3	HP+1500	经验值+30%	地形适应：空S	能力下降无效
タリスマン	0	装甲值+100	格斗武器+100	–	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	伤害减少1000的防护罩	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	伤害减少1250的防护罩	–
	3	装甲值+200	格斗武器300	伤害减少1500的防护罩	经验值+10%
ペインキラー	0	资金+10%	EN+50	–	–
	1	资金+15%	EN+75	格斗武器+100	–
	2	资金+20%	EN+100	格斗武器+150	–
	3	资金+30%	EN+150	格斗武器+200	运动性+5
アパレシオン	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	射程+1	–
	2	射击武器+200	照准值+20	射程+2	地形适应：空A
	3	射击武器+300	照准值+30	射程+2	地形适应：空S
ジンライ	0	格斗武器+100	射击武器+100	–	–
	1	格斗武器+150	射击武器+150	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	射击武器+200	地形适应：空S	–
	3	格斗武器+300	射击武器+300	地形适应：空S	移动力+1
ツバキヒメ	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	CRT补正+10	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	CRT补正+15	地形适应：陆A
	3	格斗武器+300	运动性+30	CRT补正+20	地形适应：陆S
ツクヨミ	0	资金+10%	运动性+5	–	–
	1	资金+15%	运动性+10	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	运动性+20	伤害减少1250的防护罩	–
	3	资金+30%	运动性+30	伤害减少1500的防护罩	格斗武器+100
ジャック	0	格斗武器+100	CRT补正+10	–	–
	1	格斗武器+150	CRT补正+15	地形适应：陆A	–
	2	格斗武器+200	CRT补正+20	地形适应：陆S	–
	3	格斗武器+300	CRT补正+30	地形适应：陆S	HP+500
グラン・ネイドル	0	装甲值+100	射击武器+100	–	–
	1	装甲值+125	射击武器+150	地形适应：空A	–
	2	装甲值+150	射击武器+200	地形适应：空S	EN+50
	3	装甲值+200	射击武器+300	地形适应：空S	EN+75
プリテンダー	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	地形适应：空A	–
	2	运动性+20	照准值+20	地形适应：空S	移动力+1
	3	运动性+30	照准值+30	地形适应：空S	移动力+2
ジュダ	0	经验值+10%	照准值+5	–	–
	1	经验值+15%	照准值+10	特殊回避15%	–
	2	经验值+20%	照准值+20	特殊回避25%	–
	3	经验值+30%	照准值+30	特殊回避35%	格斗武器+100

マクロスF

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
VF-25FメサイアF・TP	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	地形适应：空A
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	地形适应：空S
VF-25SメサイアF	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	CRT补正+10	–
	2	装甲值+150	HP+1000	CRT补正+15	地形适应：宇A
	3	装甲值+200	HP+1500	CRT补正+20	地形适应：宇S
VF-25GメサイアF	0	照准值+5	射击武器+100	–	–
	1	照准值+10	射击武器+150	射程+1	–
	2	照准值+20	射击武器+200	射程+2	地形适应：宇A
	3	照准值+30	射击武器+300	射程+2	地形适应：宇S
RVF-25メサイアF	0	资金+10%	EN+50	–	–
	1	资金+15%	EN+75	能力下降无效	–
	2	资金+20%	EN+100	能力下降无效	地形适应：宇A
	3	资金+30%	EN+150	能力下降无效	地形适应：宇S
クァドラン・レア	0	CRT补正+15	经验值+10%	–	–
	1	CRT补正+15	经验值+15%	运动性+5	–
	2	CRT补正+20	经验值+20%	运动性+10	–
	3	CRT补正+30	经验值+30%	运动性+20	移动力+1
VB-6ケーニッヒモンスター-S	0	HP+500	照准值+10	–	–
	1	HP+750	照准值+10	伤害减少1000的防护罩	–
	2	HP+1000	照准值+20	伤害减少1250的防护罩	–
	3	HP+1500	照准值+30	伤害减少1500的防护罩	射程+1
マクロス・クォーター	0	HP+500	照准值+10	–	–
	1	HP+750	照准值+20	装甲值+100	–
	2	HP+1000	照准值+20	装甲值+125	–
	3	HP+1500	照准值+30	装甲值+150	移动力+1
YF-29デュランダル	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	地形适应：宇A
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	地形适应：宇S
VF-27γルシファー	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	特殊回避15%	–
	2	运动性+20	照准值+20	特殊回避25%	移动力+1
	3	运动性+30	照准值+30	特殊回避35%	移动力+2

HEROMAN

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ヒーローマン/強化アーマーヒーローマン	0	格斗武器+100	EN+50	–	–
	1	格斗武器+150	EN+75	CRT补正+10	–
	2	格斗武器+200	EN+100	CRT补正+15	–
	3	格斗武器+300	EN+150	CRT补正+20	运动性+5
ウィル	0	装甲值+100	运动性+5	–	–
	1	装甲值+125	运动性+10	特殊回避15%	–
	2	装甲值+150	运动性+20	特殊回避25%	–
	3	装甲值+200	运动性+30	特殊回避35%	照准值+5

SDガンダム三国传

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
刘备	0	运动性+5	格斗武器+100	–	–
	1	运动性+10	格斗武器+150	经验值+10%	–
	2	运动性+20	格斗武器+200	经验值+15%	–
	3	运动性+30	格斗武器+300	经验值+20%	移动力+1
关羽	0	CRT补正+10	照准值+5	–	–
	1	CRT补正+15	照准值+10	格斗武器+100	–
	2	CRT补正+20	照准值+20	格斗武器+150	–
	3	CRT补正+30	照准值+30	格斗武器+200	EN+50
张飞	0	HP+500	装甲值+100	–	–
	1	HP+750	装甲值+125	格斗武器+100	–
	2	HP+1000	装甲值+150	格斗武器+150	–
	3	HP+1500	装甲值+200	格斗武器+200	射程+1
曹操	0	照准值+5	格斗武器+100	–	–
	1	照准值+10	格斗武器+150	CRT补正+10	–
	2	照准值+20	格斗武器+200	CRT补正+15	–
	3	照准值+30	格斗武器+300	CRT补正+20	射程+1
孙权	0	装甲值+100	格斗武器+100	–	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	EN+50	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	EN+75	–
	3	装甲值+200	格斗武器+300	EN+100	能力下降无效
孙尚香	0	资金+10%	运动性+5	–	–
	1	资金+15%	运动性+10	特殊回避15%	–
	2	资金+20%	运动性+20	特殊回避25%	–
	3	资金+30%	运动性+30	特殊回避35%	CRT补正+10

マジンカイザ-SKL					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マジンカイザ-SKL	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	装甲值+100	–
	2	运动性+20	照准值+20	装甲值+125	–
	3	运动性+30	照准值+30	装甲值+150	HP+500

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ウイングル	0	CRT补正+10	EN+50	–	–
	1	CRT补正+15	EN+75	特殊回避15%	–
	2	CRT补正+20	EN+100	特殊回避25%	–
	3	CRT补正+30	EN+150	特殊回避35%	资金+10%

关卡攻略

关卡流程图

第一部	「IN THE END OF WILDS」		
序章	プロローグ		
第1话	ビギニング		
第2话	エンカウンター		
第3话	I AM PROVIDENCE		
第4话	舞い降りた翼		
第5话	传说の忍者		
第6话	クロガネと少年と正义の味方		
分支	A: ソレスタルビーイングに合流		B: JUDAに残る
第7话	The Trailblazer		正义の代偿
第8话	オン・ユア・ドリーム		明日への道标
第9话	Death caprice		
第10话	神谋、大地を驱ける		
第11话	招かれざるもの		
第12话	ホウジョウの王		
第13话	约束－ちかい－		
分支	A:アメリカ	B:日本	C:ヨーロッパ
第14话	I,ROBOT	黑の执行者	Search-and-Kill
第15话	THE INVADERS	决别－ともだち－B	オペレーション・オーバーロード
第16话	アライブ	歩みよる魂	决别－ともだち－C
第17话	决别－ともだち－A	とけゆく时间	ハート・オブ・ディーヴァ
第18话	流れるは血、失うは泪A	流れるは血、失うは泪B	流れるは血、失うは泪C
第19话	黄昏の断罪A	黄昏の断罪B	黄昏の断罪C
第20话	分解－すれちがい－A	分解－すれちがい－B	分解－すれちがい－C
第21话	朋友－おかえり－		
第22话	SUPER NOVA		
第二部	「VAGABOND BLUES」		
第23话	虚空歌姬～イツワリノウタヒメ～		
第24话	A wakening		
第25话	生命－めざめ－		
第26话	THE SHADOW OVER INNSMOUTH		
分支	A: この舰に同行している		B: バイストンウェルに飞ばされた
第27话	キエルイタミ		地上人のオーラ力
第28话	束の间の出会い		王の奸计
第29话	灯火－ともしび－		
第30话	大いなる胎动		
第31话	Final Count		
第32话	BIG “C”		
分支	A: バジュラの扫讨作战に参加		B: アーカムシティの防卫に残る
第33话	对话の刻		THE CROW
第34话	始まりへの加速		
第35话	选择－けつい－		
分岐	A: 曹操が正しいと思う		B: 孙权が正しいと思う
第36话	天に选ばれし覇者		天に挑みし勇者
第37话	命あるもの		
第38话	防人たち		
第39话	苍穹－そら－		
第40话	樱花岚		
第三部	「SOMEDAY, LIFE TOGETHER」		
第41话	再来－みさお－		
分支	A: ユニオンへ向かう		B: 龙宫岛の防卫に残る
第42话	リザレクション		龙の辉き
第43话	THE RETURN OF THE SORCERER		特异点
第44话	フェイス		
第45话	ユダ		
第46话	丽しのディストピア		
第47话	HEAVEN AND EARTH		
第48话	来るべき对话		
第49话	侵略の终焉		
第50话	恋离飞翼～サヨナラノツバサ～		
第51话	STRANGE EONS		
最终话	命の始まり		

第一部 「IN THE END OF WILDS」

序章

胜利条件
1.击坠スフィンクスA型种
败北条件
1.我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

シン加上集中并利用ルナマリア的援护攻击要击破スフィンクスA型种并不难，不过由于涉及到隐藏要素，所以想要翔子加入的话就得等第三回合一骑登场后让他来击破。注意这关不管是否敌全灭，到了第五回合都会自动过关。

第2话 エンカウンター

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

双方的增援会在全灭初期敌人后登场，让ライオットA和ライオットB降到地面，和ヒーローマン互相邻接，利用援护攻击和援护防御迎敌，很快就能全灭敌人过关。



第2话 エンカウンター

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
サイのスケボー	タマ

关卡要点

全灭初期敌人或迎来第三回合敌方会追加一架敌机，不过这时我方的攻击对它是无效的，目前不用在它身上浪费弹药，等再过两回

合我方增援出现后攻击才会奏效。注意它的HP降到30%以下的时候会发生自动被击坠的剧情，这样部件和击坠资金就没有了，所以当它的HP还剩4千多时就用强力武器加援护攻击击破。

第3话 I AM PROVIDENCE

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击破破坏ロボ（全灭初期敌人后）	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ドクター・ウエスト爱用のギター	破坏ロボ
九州土产のカステラ	ツバキヒメ
スマッシュ・ドールのディスク	イダテン贰ノ型

关卡要点

全灭初期敌人后双方的增援以及第三方势力登场，注意第三方势力中的两架ACE机只要其中一架被击破就会导致他们撤退，所以记得全灭杂兵后再打ACE机。而作为任务目标的破坏ロボ则没有什么难点，用之前累积的气力放必杀技伺候吧。

第4话 舞い降りた翼

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
映画《ソレスタルビーイング》	ブレイヴ指挥官用试验机
カウンター	ライオットB
ヒット&アウェイ	ライオットA
名も无き魔导书	リベル・レギス

关卡要点

全灭初期敌人后的双方增援在地图上方登场，所以一开始可以边往上方移动边迎击敌人，注意初期三架ACE机只要其中一架被击坠就会导致初期敌人全军撤退，同样是把杂兵全灭后再料理ACE机。最后的敌增援攻击力非常高，回避率不够的机体记得加上不屈或ひらめき，否则会被一招毙命。

第5话 传说の忍者

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
2.ライオットB被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ハザード爱用水虫治疗药	スケルトン

关卡要点

全灭杂兵或对スケルトン造成伤害就会发生剧情，スケルトン的HP降为一半，同时黑狮子也会和飞影合体为强力的兽魔，靠兽魔能轻松将スケルトン击破。过关后主角机正式加入我方。

第6话 クロガネと少年と正义の味方

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ラインバレル被击坠	
3.ヴァーダント被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
石神特制ちらし寿司	ツバキヒメ

关卡要点

虽然败北条件中有作为NPC的ラインバレル不能被击坠，但它的能力很强，基本不用操心。击坠10架敌机后在地图左侧会追加一批新的敌人，可以事先摆好阵势，等它们一出现就迎头痛击。过关后有分支选择，选"ソレスタルビーイングに合流"进入路线A，选"JUDAに残る"进入路线B。

第7话A The Trailblazer

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
2.我方战舰被击坠（全灭初期敌人后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

ダブルオーライザー的能力非常强，基本一架机就可无双了。全灭初期敌人后还有一批敌增援，同时我方大部队也赶到，合流后一起攻上去即可。

第7话B 正义の代偿

胜利条件
1.击坠ハグレマキナ
2.击坠ラインバレル（达成胜利条件1后）
败北条件
1.我方机体被击坠
2.ラインバレル被击坠（我方增援登场后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

最初双方的机体数量都不多，真正的战斗要从第三回合敌我增援登场后开始。三架ACE机里，击坠ハグレマキナ会发生剧情，全场敌机被击破的同时我方全员HP减半，而击破吕布会导致貂蝉撤退，所以最好的击破顺序是貂蝉→吕布→ハグレマキナ。剧情发生后ラインバレル暴走变成敌方，不过它的能力并不强，按正常打法击破即可。

第8话A オン・ユア・ドリーム

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

敌人的回避率不低，应多多活用指挥范围来迎击敌人。当击坠3架敌机后双方增援出现，接着再击坠3机双方还有一次增援，同时凤雷鹰和飞影合体为空魔，之后全灭敌人即可过关。

第8话B 明日への道标

胜利条件
1.ヤオヨロズ以外敌全灭
2.ヤオヨロズ和イダテン贰ノ型以外敌全灭（敌增援登场后）
3.敌全灭（第四回合后）
败北条件
1.我方机体被击坠
2.攻击ヤオヨロズ
3.攻击ヤオヨロズ或イダテン贰ノ型（敌增援登场后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

一开始我方都是些修理机，可以先往上方移动，和第三回合登场的我方增援合流。注意敌方两架ACE机都是不能攻击的，否则会导致GAME OVER，直到第四回合这个限制才会解除，这时就可放开手进攻了。

第9话 Death caprice

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠爆刘鬼（我方大部队登场后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ウイングル被击坠	
3.オルフェス被击坠	
4.マジンカイザーSKL被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
海动直传格斗术	爆刘鬼

关卡要点

一开始我方的母舰都不能动，能出击的只有ウイングル一架机，所以前期最好不要贸然行动，等几回合我方大部队出现后再反击也不迟。注意敌方的两批人马会互相攻击，要先消灭残血的敌机，以免击坠资金和经验值浪费。

第10话 神谋、大地を驱ける

胜利条件	
1.张飞到达指定地点	
2.击坠爆刘鬼（达成胜利条件1后）	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
2.经过4回合	
3.我方战舰被击坠（达成胜利条件1后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
真上直传射击术	爆刘鬼

关卡要点

一开始需要在4回合内让张飞突破敌人的包围到达指定地点，张飞没有防御类的精神，得靠刘备的指挥范围来回避敌人的攻击。当完

成初期的胜利条件后双方的增援登场，同时我方全员气力加10，剩下的敌人基本是横扫了。

第11话 招かれざる者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方大部队登场后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

开始我方只有一架机，而敌方有两批势力不同的人马，可以先隔岸观火，等第三回合我方大部队登场后再攻上去。注意由于右侧的敌势力数量不多，很快就会被左侧的敌势力压制，所以我方大部队登场后要第一时间用加速和追风快速赶过去优先消灭残血的敌机，以免击坠资金和经验值浪费。另外左侧的敌人回避率不低，开打前先让ディスイ-ブ用一次它的特殊行动指令ナ-ブクラック会比较好打。



第12话 ホウジョウの王

胜利条件	
1.エルシャンク到达指定地点	
2.击坠オウカオ-	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.经过4回合	
3.ナナジン（ナナジン登场后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
直心阴流剑术极意	オウカオ-

关卡要点

一开始除了让母舰到达指定地点外，全灭初期敌人也能达成胜利目标。敌增援里的母舰会在HP低于一半时撤退，一周目击坠比较困难，如果无论如何都要击坠的话可以参考以下的方法。

让主角和サヤ组队，用技能部件培养主角的格斗值以及サヤ的射击值，并且把主角机体的武器全改，サヤ机体的能力和武器全改，战术指挥用孔明。前期战斗要让主角的PU多消灭杂兵，争取把气力提升到150。敌方母舰登场后，先用ディスイ-ブ攻击降能力、主角的最强武器援护攻击降装甲，然后再用ダブルオ-ライザ-的特殊行动指令提升我方能力，并把敌方母舰的HP削减到接近一半的临界点，最后让主角的PU用最强武器凹会心，两架机都出会心的话可以打掉25000左右的HP。

第13话 约束-ちかい-

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

虽然最初我方只有两架机体，但要全灭敌人还是可以的，第一回合先让マ-クゼクス降到地面，移动到距离スフィンクスA型种5格的位置，然后让ガナ-ザクウォ-リア移动的マ-クゼクス的右边与其邻接，另外记得每回合开始翔子都要使用集中和ひらめき，而ルナマリア每回合都要使用必中。第二回合先让マ-クゼクス用“ノルン攻击”加ガナ-ザクウォ-リア的援护攻击スフィンクスA型种，接着再用ガナ-ザクウォ-リア攻击一次。第二回合敌方行动时スフィンクスA型种会攻击マ-クゼクス，这时就用“体当たり”反击，而之前杂兵的攻击都有反击的话，这回合基本就全灭了。第三回合用マ-クゼクス的攻击加ガナ-ザクウォ-リア的援护击破スフィンクスA型种。迎来第四回合、将スフィンクスA型种的HP降到30%以下或击坠的话双方增援登场，敌增援中没有ACE机，全灭就可过关。过关后有分支选项，选“アメリカ”进入路线A，选“日本”进入路线B，选“ヨ-ロッパ”进入路线C。

第14话A I，ROBOT

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.デモンベイン被击坠（全灭初期敌人后）
3.ヒ-ロ-マン被击坠（全灭初期敌人后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

当击坠5个小队的初期敌人就会发生剧情，敌增援的同时每回合我方单位的HP都会减10%，要利用精神尽快把剩余的敌人消灭，以解除这个不利状况。关卡最后还有一波敌人，同时我方也有作为增援登场，全灭敌人即可过关。



第14话B 黑の执行者

胜利条件	
1.击坠ヤオヨロズ	
败北条件	
1.我方机体被击坠	
2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）	
3.ラインバレル・オ-バ-ライド被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
九州土产カステラ	ヤオヨロ

关卡要点

ヤオヨロズ的能力不强，利用援护攻击可以很快击破，之后敌我双方的大部队赶到，再击坠一次ヤオヨロズ就可过关。

第14话C Search-and-Kill

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ガイストテレス（完成胜利条件1后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.マジンカイザ-SKL被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
黑骑士の假面	ズワア-ス
スカ-レット式罵り语录	ガイストテレス

关卡要点

一开始我方只有几架机，不过第二回合我方大部队就会在地图右侧出现，所以可以主动往上方移动，争取尽快合流。全灭初期敌人和中途出现的ズワア-ス后，地图左下角会出现新的增援，其中ガイストテレス的HP非常多，而且不吃异常状态，只能依靠高火力的机体强推。



第15话A THE INVADERS

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ベルゼビユ-ト（ベルゼビユ-ト登场后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ヒ-ロ-マン被击坠	
3.デモンベイン（デモンベイン登场后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
サイのスケボ-	实验体01
エイ-ダのディスク	ベルゼビユ-ト

关卡要点

击坠初期敌人的4个小队后敌增援登场，其中实验体01和实验体02只要击坠其中一个其他敌人也会撤退，所以要留到最后，并且只有实验体01身上有部件，建议以它为目标。最后登场的敌人ベルゼビユ-ト有异常状态武器，虽然リチャ-ド的战术指挥效果可以防能力下降，但是行动不能状态就防不了了，回避率不足的机体在攻击它时记得使用回避类的精神。



第15话B 决别 –ともだち–

胜利条件
1.敌全灭
2.甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.オルフェス、ライラス被击坠
3.マークエルフ、マークフイア–被击坠
4.经过5回合（敌方第二次增援后）

击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

由于只要击破10个小队的初期敌人就会发生剧情，胜利条件变更为从现在开始的五回合内让甲洋到达地图上方的指定地点，所以一开始就可以让甲洋搭乘母舰往上方移动，不过要注意这关主角的宿敌会在击破5个小队的初期敌人后于右上角出现，需要派人沿途保护。宿敌本身不算太强，但只要每击坠他一个队友他就会使用一个精神，分别是气合、必中和热血，可以选择先将他击坠或同样也用精神来应对。另外这关初期敌人会无限增援，条件是敌方小队数量低于5个时，不想打的话让甲洋尽快到达指定地点即可，当然也可以利用这点来赚钱和经验值，让甲洋在指定地点旁待机，其他单位则抓紧时间消灭敌机，然后在限制时间的最后一回合进入地点。

第15话C オペレーション・オーバーロード

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ガイストテレス（敌方增援后）

败北条件
1.我方机体被击坠
2.マジンカイザ–SKL被击坠（我方增援后）

名称	对应机体
真上直传射击术	ガイストテレス

（击坠敌机可获得部件）

关卡要点

开始应尽量让4架机体靠在一起利用援护防御来减少伤害，只要熬到第四回合我方增援就会登场。这话的BOSS依然是上一关的ガイストテレス，EN和精神记得留下来对付它。

第16话A アライブ

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ヒ–ロ–マン被击坠
3.ウイル被击坠（全灭初期敌人后）

（击坠敌机可获得部件）

名称	对应机体
HEYBO	ニック
リナのボンボン	ウイル
ジョ–イのコ–ヒ–	ゴゴ–ル2

关卡要点

前期战斗不难，只要注意节省SP就行了，击坠ウイル后他会暂时加入我方。最后登场的ゴゴ–ル回避率很高，把之前省下的SP加上直感或必中来打会比较轻松，它被击坠后还会复活一次，用同样的方法炮制即可。

第16话B 歩みよる魂

胜利条件
1.敌全灭

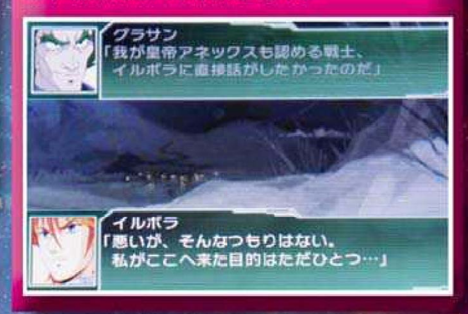
败北条件
1.我方机体被击坠
2.タリスマン被击坠
3.我方战舰被击坠（我方增援后）

（击坠敌机可获得部件）

名称	对应机体
石神特制ちらし寿司	ツバキヒメ
三璃纱の握り饭	吕布ト–ルギス

关卡要点

一开始ラインバレル处于不能移动的状态，只能靠黑狮子来抵御敌人，记得活用精神以保证安全。全灭初期敌人或第4回合双方的大部队登场，同时ラインバレル也会得到解除，合流后就可以反扑上去了。



第16话C 决别 –ともだち–

胜利条件
1.敌全灭
2.甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.オルフェス、ライラス被击坠
3.マークエルフ、マークフイア–被击坠
4.经过5回合（敌方第二次增援后）

击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

和第15话B一样的同名关卡，打法可参考前文。

第17话A 决别 –ともだち–

胜利条件
1.敌全灭
2.甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.オルフェス、ライラス被击坠
3.マークエルフ、マークフイア–被击坠
4.经过5回合（敌方第二次增援后）

击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

和第15话B一样的同名关卡，打法可参考前文。

第17话B とけゆく时间

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.黑狮子被击坠（我方增援后）

（击坠敌机可获得部件）

名称	对应机体
ダミアンの空手指南书	スケルトン
忍法秘传书	C・テラヘルツ

关卡要点

战斗一开始我方就处于被包围的状态，而且母舰不能行动，要优先消灭接近的敌人以保证母舰的安全。击坠一定数量的敌机后双方增援登场，同时母舰的行动不能状态也会解除，接着全灭敌人就可过关。



第17话C ハート・オブ・ディーヴァ

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.フェイ・イエンHD被击坠

（击坠敌机可获得部件）

名称	对应机体
娘娘特制银河ラ–メン	バジュラ（ナイト级）

关卡要点

击坠3个小队的初期敌人后地图左上和右下会出现敌增援，接着再击破一定数量的敌人后左下角会再追加一批，同时フェイ・イエンHD也会自动移动到左下角触发剧情，追加新武器并且令全场敌人的气力减10，接着全灭敌人就可过关。

第18话A/B/C 流れるは血、失うは泪

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ヴァ–ダント被击坠
3.ラインバレル被击坠
4.孙权被击坠

击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

三个关卡的敌人是一样的，区别在于我方的配置，A路线有A和B路线的部队，B路线只有B路线的部队，C路线有B和C路线的部队。

这关没有敌增援，两个离得不远的敌方ACE机一开始就可以用精神解决。当攻击グラン・ネイドル两次后会发生剧情，我方的攻击

对它无效，这时可以先消灭其他的杂兵，等两回合后会再次发生剧情，这时攻击就能奏效了。

第19话A 黄昏の断罪

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ディスイ-ブ被击坠
3.ラインバレル被击坠（我方增援后）
4.ヴァ-ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

这关的敌增援出现在地图的两侧，为了不在海上被截击，关卡开始后就要尽快过到对岸做好迎击的准备。全灭初期敌人第一波的增援出现的右侧，而对其中的ACE机造成了伤害的话左侧会追加第二波，同时我方增援于地图下方登场。注意这关ACE机和部分杂兵都有降能力的武器，战术指挥最好用リチャ-ド。

第19话B 黄昏の断罪

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠プリテンダ-（第二次我方增援后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ディスイ-ブ被击坠
3.ラインバレル被击坠（我方增援后）
4.ヴァ-ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

和A路线的同名关卡相比，B路线的这关主要有两点不同。一是敌人的初始位置更靠近海岸线，陆地单位要多利用海中间的大桥过海，避免在海里作战，又或是配搭飞行单位出战。第二点是A路线的部队会在这关回归，具体是我方第一次增援后的下回合，合流后打起来就轻松很多了。

第19话C 黄昏の断罪

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠プリテンダ-（第二次我方增援后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ディスイ-ブ被击坠
3.ラインバレル被击坠（我方增援后）
4.ヴァ-ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

C路线的这关由于剩下一条路线的部队也会前来合流，所以是三条路线里最简单的。关卡方面，地形和增援出现条件和第19话B并无二致，这里就不赘述了。

第20话A/B/C 分解 -すれちがい-

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
2.我方战舰被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

最初我方只有一架机，当击破3架敌机或第二回合双方会都有增援登场，因为全灭现阶段的敌机后这几架先出战的机体都会撤退，所以精神就不用节省了，多多利用尽快将敌人全灭。第二阶段的战斗我方大部队于左下角登场，敌人则集中在右上角，消灭一定数量的敌人后追加新的敌增援，同时A和B路线在敌增援出现的下回合我方C路线的机体会出现在右下角，所以大部队在进军的时候可以稍微靠左一点，右边的敌人则交给我方增援。而C路线因为部队早已合流，所以是没有我方增援的。

第21话 朋友 -おかえり-

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠イドゥン・スフィンクス型（敌方增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.マ-クザイン被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
少年冒险キング	イドゥン・スフィンクス型

关卡要点

当击坠一定数量的初期敌机或迎来第三回合时敌方BOSS登场，攻击BOSS会发生剧情，同时マ-クザイン作为我方增援登场，マ-クザイン拥有特殊能力“同化”，对フェストゥム系敌人有特效，就算放在敌人堆里也不用担心。

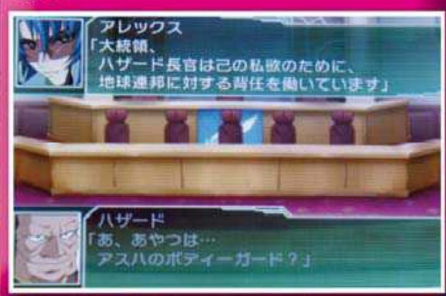


第22话 SUPER NOVA

胜利条件	
1.破坏卫星兵器	
败北条件	
1.ラインバレル被击坠	
2.オルフェス被击坠	
3.R-ダイガン被击坠	
4.我方战舰被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
孔明の兵法书	吕布ト-ルギス
月刊「男のスパロボ」	C・テラヘルツ

关卡要点

这关是第一部的最终话。一开始是无法对卫星兵器造成伤害的，需要先把其周围的无人アルマ击破攻击才能奏效。攻击过卫星兵器或第三回合时地图右侧会出现敌增援，同时R-ダイガン也会自动移动到敌增援前，要赶紧调部分机体过去帮忙，以免它遭到围攻。击破4架无人アルマ后会再次发生剧情，R-ダイガン撤退，换ダンク-ガノヴァ登场，同时敌方也有新的增援，要注意之前增援里的ライオットC和GN-XIV会撤退，要资金和经验值的话就得在触发剧情前把它们全部击破。另外这次ACE机里的吕布和貂蝉是以PU形式登场的，用幸运同时击破是一笔不小的收入，不要错过。



第二部「VAGABOND BLUES」

第23话 虚空歌姬~イツワリノウタヒメ~

胜利条件
1.敌全灭
2.将ハウンドバジュラ降到20%以下（敌方增援后）
败北条件
1.敌方到达指定地点
2.我方战舰被击坠
3.VF-25F（アルト）、VF-25G（ミシェル）被击坠
4.ハウンドバジュラ被击坠（敌方增援后）
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

这关需要阻止敌人达到指定地点，在指定地点周围拉起防卫线等敌人送上门是不错的打法，注意周边有不少水地形，地面单位最好和飞行单位组队，以解决在水地形里移动缓慢的问题。击破一定数量的初期敌人后有一次敌增援，这时胜利条件也会改为将ハウンドバジュラ的HP降到20%以下，它的HP不多，注意别击破了。

第24话 A wakening

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.敌方到达指定地点
2.我方战舰被击坠
3.VF-25F（アルト）被击坠
4.ダブルオ-ライザ-、ガンダムハルート被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

这关也同样要阻止敌人到达指定地点，不过指定范围非常大，所以得让机体分散开来进行截击，以免出现漏网之鱼。全灭初期敌人后有一波敌增援，这批敌人在攻击时还会削减我方单位的EN，如果EN被它削减完的话机体就会被同化，也就相当于被击坠，机体EN不多时一定要小心。

第25话 生命 -めざめ-

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.味方战舰被击坠	
2.オルフェス、ライラス被击坠	
3.マ-クザイン被击坠	
4.フォ-スインパルスガンダム被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
フェイのディスク	ドラウパ

关卡要点

道生和カノン一开始会作为我方NPC参战，不过只要全灭初期敌人后就会变为敌方，可以事先在他们身边摆几架主力机体，等他们一变为敌人就马上击破。全灭初期敌人出现的敌增援里有两架ACE机，只要击破其中一架另一架就会撤退，可以尝试用地图武器将两架一起击破，加幸运的话是一笔不少的资金，如果不行则推荐击破有部件的ドラウパ。

第26话 THE SHADOW OVER INNSMOUTH

胜利条件	
1.击坠ダゴン	
2.击坠クラ-ケン（击坠ダゴン后）	
3.击坠ロ-ドビヤ-キ-（击坠ダゴン后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.デモンベイン被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
スマッシュ・ド-ルのディスク	ダゴン
ホリ-爱用ギタ-	クラ-ケン
ゲ-ムソフト「SEKIGAHARA」	ロ-ドビヤ-キ-

关卡要点

击坠ダゴン后还有一批增援，其中クラ-ケン和ロ-ドビヤ-キ-只要击破其中一个就会强制过关，所以记得之前先全灭杂兵。过关后有分支选择，选择“この艦に同行している”进入路线A，选择“バイストンウエルに飞ばされた”则进入路线B。

第27话A キエルイタミ

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ペインキラ-被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
リナのボンボン	ネイキッド
シェリルのディスク	イダテン貮ノ型

关卡要点

将グラン・ネイドル的HP降到1万以下或击坠都会发生剧情，グラン・ネイドル会变成ネイキッド，同时双方增援登场。虽然グラン・ネイドル身上无部件，不过资金不少，推荐击坠。增援后要注意ペインキラ-和敌人离得并不远，最好先把它撤下来，和大部队合流后再一起攻上去。

第27话B 地上人のオ-ラ力

胜利条件	
1.敌全灭	
败北条件	
1.我方全灭	
2.ナナジン被击坠	
3.ギム・ゲネン（アマルガン）、ギム・ゲネン（リュクス）被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
映画「ソレスタルビ-イング」	シンデン（朗利）
娘娘特制まぐろ馒	シンデン（金本）

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后会发生剧情，敌方增援出现的同时ナナジン退场，增援里两架ACE机的出现位置就在ナナジン旁，所以最好是在我方回合触发剧情，等增援一出来就击破ACE机，不要给它们行动的机会。

第28话A 束の间の出会い

胜利条件	
1.击坠スケルトン（シャルム）或スケルトン（カレン）	
2.敌全灭（完成胜利条件1后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.黑狮子被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
シエルのメガネ	イルボラ

关卡要点

两架スケルトン只要击坠其中一架就会发生剧情，另一架撤退的同时地图下方出现敌增援，正好从我方进军路线的半路杀出，所以剧情不建议触发得太早，等把初期杂兵消灭得差不多后也不迟。

第28话B 王の奸计

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠フガク（敌方增援后）	
3.击坠オウカオ-（敌方增援后）	
败北条件	
1.我方全灭	
2.ナナジン被击坠	
3.ギム・ゲネン（キキ）、ギム・ゲネン（ヘベ）被击坠	
4.ギム・ゲネン（リュクス）被击坠（敌方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
文金高岛田の纸人形	オウカオ-

关卡要点

击坠一定数量敌机、对敌方战舰造成一定的伤害或到第三回合会发生剧情，敌我双方都追加新增援，同时胜利条件改为击坠フガク或オウカオ-，推荐击坠身上有部件的オウカオ-。

第29话 灯火 -ともしび-

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

出击位置周边山路地形对陆地单位的移动有不少影响，最好和飞行单位组队，加快移动速度。击破一定数量的初期敌人后敌增援就会出现在左下角，所以可以兵分两路，一队去对付初期敌人，一部分去对付增援。



第30话 大いなる胎动

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠零影（C・テラヘルツ击坠后）	
3.击坠C・テラヘルツ（零影击坠后）	
败北条件	
1.我方全灭	
2.黑狮子被击坠	
3.飞影被击坠（敌方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
アレックスのサングラス	C・テラヘルツ
なないろニンジン	零影

关卡要点

全灭初期敌人后会发生剧情，敌增援的同时イルボラ会换乘零影，零影每当一定数量的敌机被击坠就会对我方全体造成HP总量10%的伤害，一共5次，HP低于一半的机体一定要注意回复。

第31话 Final Count

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ガイストテレス（第一次敌增援后）	
3.击坠アイアンカイザ-（第二次敌增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.マジンカイザ-SKL、ウイングル被击坠	
3.オルフェス、ライラス被击坠	
4.ビルバイン、フェイ・イェン被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
海动直传格斗术	ガイストテレス
スカ-レット式骂り语录	アイアンカイザ-

关卡要点

只要满足条件，初期敌人里的バーン是可以加入的，注意别击坠了。击坠バーン或将其机体的HP降到10%以下会出现第一次敌增援，击坠增援里的ガイストテレス还有第二次，精神一定要省着用。

第32话 BIG "C"

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠（第二次敌增援后）	
败北条件	
1.我方全灭	
2.オルフェス、ライラス被击坠	
3.デモンベイン被击坠（第二次敌增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
パトリックのナイトキャップ	ヴィジャーヤ
ピュアシールド	ドラウパ
名も无き魔道书	リベル・レギス

关卡要点

初期敌人里就有不少ACE机，SP富余的话就加幸运和祝福击破吧，特别是女主角的祝福，她和主角在击坠了宿敌后SP会全回复，可以不用节约。宿敌在击坠一定数量的初期敌人后登场，这时主角会自动移动过去并且HP被打到只剩下10%，在触发这个剧情前最好是让主角保持还未行动过的状态，这样剧情过后也方便退下来进行回复。宿敌ジン和アユル和之前一样只要击破其中一个另一个就会撤退，不过这次两人在同一小队，可以轻松地把两人同时击破收下两个部件。全灭敌人后还有一次增援，其中ACE机的技量很高并且有技能カウンター，所以就算是在它HP只剩下可以一击击倒的情况下也最好加上ひらめき或不屈，以防被它发动技能击倒。过关后有分支选择，选"バジュラの扫讨作战に参加"进入路线A，选"アーカムシティの防卫に残る"则进入路线B。

第33话A 对话の刻

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ビショップ级（第三次敌增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ダブルオーライザー被击坠	
3.VF-25F（アルト）、RVF-25（ルカ）被击坠	
4.フェイ・イエンHD被击坠	
5.ストライクフリーダムガンダム被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ランカのディスク	ビショップ级

关卡要点

虽然一开始敌人都配置在正面，但实际只要我方一出击，地图右侧就会增加第三方势力的敌人，出击时机体最好往右边集中一些。第三回合我方以及第三势力的增援登场的同时，ダブルオーライザー也会撤退，所以刹那的精神就不用节约了，尽量用完为战斗做贡献吧。バジュラ势力的增援一共有两次，都是在其数量减少到一定次数时，第二波的ビショップ级有地图武器，在接近时要注意。

第33话B THE CROW

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ロードビヤーキー或クラーケン（第二次敌方增援后）	
败北条件	
1.デモンベイン被击坠	
2.ヒーローマン被击坠	
3.飞影被击坠	
4.我方战舰被击坠（我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
HEYBO	MR-1

关卡要点

当击坠一定数量的初期敌人后敌方增援登场，同时デモンベイン和飞影也会变得不能行动，当继续击坠一定数量的敌机或经过一定回合我方增援赶到，同时デモンベイン和飞影的行动不能状态就能得到解除。敌方增援里的MR-1会每回合对我方全体单位造成最大HP十分之一的伤害，而且在全灭其他杂兵前是无法对它造成伤害的。全灭了杂兵后敌方第二波增援出现，同时胜利条件改为击坠增援里的ロードビヤーキー或クラーケン，记得之前先全灭其他敌人。

第34话 始まりへの加速

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ラインバレル・アマガツ（敌方增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.ラインバレル被击坠	
3.マークドライ、ベイバロン被击坠	
4.マークアハト、マークフュンフ被击坠	
5.ヴァーダント被击坠（敌方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ジャックの牛乳	ジャック

关卡要点

前期的战斗基本没有难点，建议让主力机体多击坠点敌机尽快累积气力，以便对付增援里的ラインバレル・アマガツ。ラインバレル・アマガツ会2回行动，并且每次受伤都会回复伤害70%的HP，不过它会优先攻击敌机，敌机没了后才会攻击我方，用之前累积的气力让主力机体加热血一次性击破是比较好的攻略法。

第35话 选择 -けつい-

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ツクヨミ（敌增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.敌方到达指定地点	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
直心阴流剑术极意	ツクヨミ

关卡要点

这关需要阻止敌人到达指定点，在指定地点摆好阵势等敌人送上门是比较好的打法。第三回合地图右侧会出现敌增援，不过只要坚守防线就不会有问题。除了作为胜利条件目标的ツクヨミ要留最后击破外，击坠右下角母舰也会导致该势力的其他杂兵一起撤退，在击坠它前注意先把清理杂兵完。过关后有分支选择，选择"曹操が正しいと思う"进入路线A，选择"孙权が正しいと思う"路线B。

第36话A 天に选ばれし霸者

胜利条件	
1.敌全灭	
2.エルシャンク到达指定地点（第一次敌增援后）	
3.击坠吕布（完成胜利条件2后）	
败北条件	
1.我方全灭	
2.曹操被击坠（完成胜利条件2后）	
3.孙权被击坠（第二次我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
三璃纱の握り饭	貂蝉
孔明の兵法书	吕布

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后敌增援登场，同时胜利条件改为让母舰エルシャンク到达指定地点。达成胜利条件2后敌方再次追加吕布和貂蝉两个增援，而我方也有曹操作为增援登场，这时我方部分角色的气力和SP下降。把吕布的HP削减到一定程度会发生剧情，吕布HP全回复的同时曹操追加新武器，并且我方再追加孙权和YF-29デュランダルF两个增援，接着只要击坠吕布就能过关。



第36话B 天に挑みし勇者

胜利条件	
1.敌全灭	
2.エルシャンク到达指定地点（第一次敌增援后）	
3.击坠吕布（完成胜利条件2后）	
败北条件	
1.我方全灭	
2.孙权被击坠（完成胜利条件2后）	
3.曹操被击坠（第二次我方增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
三璃纱の握り饭	貂蝉
孔明の兵法书	吕布

关卡要点

这关基本上是和第36话A是一样的，只是将曹操和孙权的登场顺序换了一下，要点参考第36话A即可。

第37话 命あるもの

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ドラウパ或ヴィジャーヤ（第一次敌增援后）
3.击坠マークニヒト（第三次敌增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.マークザイン被击坠
3.マークアイン被击坠
4.オルフェス、ライラス被击坠
5.经过5回合（第三次敌增援后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
1/1チャム人形	ドラウパ
娘娘特制银河ラーメン	ヴィジャーヤ
ホリー爱用ギター	マークニヒト

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后ジン和アユル的部队会在左下角登场，ジン和アユル只要击坠其中一个另一个也会撤退，同时追加第二波敌增援，推荐用地图武器把两个部件都拿下。全灭第二波敌增援后マークニヒト会在地图右侧出现，同时胜利条件也会变更为5回合内击坠它，如果怕时间不够的话在打第二波敌增援时可以留一个活口，等全军移动好位置后再击破。

第38话 防人たち

胜利条件
1.击坠フガク
2.击坠オウカオー（敌增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ファミール舰被击坠
3.アッカナナジン被击坠
4.マークフュンフ被击坠

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ゴウバインヘルメット	オウカオ

关卡要点

这关的ファミール舰是需要保护的目标，它离敌人很近，出击时最好把移动力高的机体放在左边，这样一开始就可以赶过去解围。初期胜利条件里的击坠目标フガク会在HP低于15000时撤退，想要资金的话可以加热血击坠。之后オウカオー带领少量杂兵登场，将其击坠就可过关。

第39话 苍穹 -そら-

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠マークニヒト（第二次敌增援后）

败北条件
1.我方全灭
2.マークザイン被击坠
3.マークジーベン被击坠
4.フェイ・イエンHD被击坠
5.经过3回合（マークニヒト的HP低于一定程度时）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
黑骑士の假面	零影
少年冒险キング	マークニヒト

关卡要点

因为击坠一定数量的初期敌人后地图右侧会出现敌增援，所以出击时可以把主力机体多放一些在右边。击坠增援中的零影后マークニヒト登场，同时零影的部下也会全部被消灭，不想击坠数和资金浪费的话记得先把红色的杂兵打完。マークニヒト受到一定程度的伤害后会发生剧情，マークニヒト气力下降的同时我方全员气力上升，并且增加一个在3回合内将其击坠的时间限制，时间基本上是很充裕的，可以先把剩下的杂兵清理完后再来对付它。

第40话 樱花岚

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠フガク（敌方增援后）
2.击坠オウカオー（完成胜利条件2后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ギム・ゲネン（リュクス）被击坠
3.アッカナナジン被击坠（完成胜利条件2后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
エイーダのディスク	シンデン（朗利）
ラクスのディスク	シンデン（金本）
文金高岛田の纸人形	オウカオー

关卡要点

朗利和金本身上都有部件，不过只要击破其中一个另一个就会撤退，推荐用ストライクフリーダムガンダム的地图武器同时击破。将敌方母舰击坠后BOSS登场，BOSS一共有两个形态，第二个形态的HP有15万之多，并且还有HP回复能力，最好是使用精神一回合击破，否则一回合它就会回复5万的HP。过关后第二部结束。



第三部 「SOMEDAY，LIFE TOGETHER」

第41话 再来 -みさお-

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方机体被击坠
2.我方战舰被击坠（第二次我方增援后）

击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

最初的战斗没有难点，利用小队攻击和援护攻击很快就能解决。全灭初期敌人后的敌增援虽然也是杂兵，不过能力比以前的要强化了不少，没有怎么改造过的机体一定要注意不要靠的太前，最好是让有同化能力的マークザイン主攻，其他机体则负责捡漏。过关后有分支选择，选择“ユニオンへ向かう”进入路线A，选择“龙宫岛の防卫に残る”进入路线B。

第42话A リザレクション

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ベルゼビュート（第二次敌增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.デモンベイン被击坠
3.ヒーローマン被击坠

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ドクター・ウエスト爱用ギター	MR-1

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后地图上方和两边会出现新的黄色杂兵，注意击坠MR-1会让黄色的杂兵撤退，要先全灭其他敌人后再来对付它。击坠MR-1后地图上方会再追加一批新的敌增援，同时デモンベイン得到强化，击坠增援中的ベルゼビュート即可过关。

第42话B 龙の辉き

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠吕布（敌方增援后）

败北条件
1.我方全灭
2.刘备、曹操、孙权被击坠

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
なないろニンジン	吕布

关卡要点

敌人有棘手的读心能力，可以让免疫的ファフナー系机体打头阵。击坠一定数量的初期敌人后吕布和貂蝉或作为敌方增援在左侧出现，把吕布的HP削减的一定以下即可触发剧情，再次敌增援的同时刘备也得到强化，接着只要击坠吕布就能过关，当然也可选择全灭杂兵后再对付吕布。

第43话A THE RETURN OF THE SORCERER

胜利条件
1.击坠皇蛾
2.击坠レガシー・オブ・ゴールド（完成胜利条件1后）
3.击坠ネームレス・ワン（完成胜利条件2后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.デモンベイン被击坠
3.ダンク-ガノヴァ被击坠
4.R-ダイガン被击坠

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ゴウバインヘルメット	皇蛾
ゲ-ムソフト「SEKIGAHARA」	レガシー・オブ・ゴ-ルド
娘娘特制まぐろ馒	ネ-ムレス・ワン

关卡要点

这关需要循序渐进击破3个BOSS，基本没什么可说的，用杂兵提升了气力后就用必杀技轰吧。最后的BOSS的HP多达15万，并且有HP回复能力，最好是一回合击破，免得白忙活。

第43话B 特异点

胜利条件
1.ヴア-ダント到达指定地点
2.敌全灭（完成胜利条件1后）
3.击坠ツクヨミ（完成胜利条件2后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ラインバレル被击坠
3.ヴア-ダント被击坠
4.ダブルオ-クアンタ被击坠

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ジャックの牛乳	ジャック
月刊「男のスパロボ」	ツクヨミ

关卡要点

最初我方全员每回合都会减去10%的HP，需要尽快让ヴア-ダント赶到指定地点，这样不利状态就能得到解除。グラン・ネイドル被击坠后同样会变成ネイキッド，击坠ネイキッド后敌方增援于地图左侧出现，击坠其中的ツクヨミ即可过关。

第44话 フェイス

胜利条件
1.强化ア-マ-ヒ-ロ-マン到达指定地点
2.击坠ニック（完成胜利条件1后）
3.击坠ゴゴ-ル（完成胜利条件2后）

败北条件
1.强化ア-マ-ヒ-ロ-マン被击坠
2.张飞被击坠
3.孙尚香被击坠
4.ウイル被击坠（敌方增援后）
5.我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ジョ-イのコ-ヒ-	ニック
一骑ケ-キ	ゴゴ-ル

关卡要点

关卡开始需要让ア-マ-ヒ-ロ-マン突破敌人的重围到达指定地点，由于达成条件后现阶段的杂兵会全部被消灭，不想资金和击坠数浪费的玩家可以尝试全灭杂兵后再达成胜利条件。击坠ニック后BOSS登场，BOSS拥有大范围的地图武器，接近时最好是先确认好安全的范围，当BOSS受到30%的伤害后会全回复一次，不过只要保证让主力机体集中攻击，一回合内击破还是没问题的。

第45话 ユダ

胜利条件
1.击坠ヴイジャ-ヤ、ドラウパ
2.敌全灭（完成胜利条件1后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.オルフエス、ライラス被击坠
3.ジュダ、ツクヨミ被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
アレックスのサングラス	ヴイジャ-ヤ
ミシエルのメガネ	ドラウパ

关卡要点

这次宿敌也同样是只要击坠其中一个就会发生剧情，接着两人会变成NPC，想要两个人身上的部件的话记得用地图武器同时击破。剧情后敌增援是5个ヒトマキナ，每个HP有48000，不过不免疫异常状态，先降了能力值后非常好打。

第46话 丽しのディストピア

胜利条件
1.プリテンダ-到达指定地点
2.敌全灭（完成胜利条件1后）
3.击坠デウスエクスマキナ（第三次敌增援后）

败北条件
1.プリテンダ-被击坠
2.ビルバイン被击坠（完成胜利条件1后）
3.ラインバレル被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
フエイのディスク	デウスエクスマキナ

关卡要点

一开始无需恋战，让プリテンダ-使用集中和加速后尽快到达指定地点完成初期胜利条件。之后双方增援登场，接着再击坠一定数量的敌人后BOSS出现，同时在BOSS的影响下我方全员气力减30，不过只要打掉BOSS约6万的HP后，我方全员的气力都会上升到150。另外值得一提的是圣战士和SEED等需要气力发动的技能在被降气力后也不会解除，可以趁早发动，这样战斗就不会太吃力。BOSS的HP有20万，并且有2回行动和HP回复，不过最头疼的还是地图武器，一定要用脱力将它的气力降到130以下，否则在围攻BOSS很容易就会遭到地图武器的攻击。

第47话 HEAVEN AND EARTH

胜利条件
1.ゼロファフナ-到达指定地点
2.击坠マ-クニヒト（敌方增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロファフナ-被击坠
3.マ-クザイン被击坠（我方增援登场后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
一骑カレ-	マ-クニヒト

关卡要点

フェストゥム系敌人都有读心能力L2，对我方除了ファフナ-系以外的机体基础命中率最低都有40%，所以出击时可以以ファフナ-系机体作为中心进行队伍编成。ゼロファフナ-到达指定地点后敌增援出现，同时胜利条件改为击破增援里的マ-クニヒト。マ-クニヒト的HP虽然有23万，不过没HP回复，地图武器也不厉害，并且当其HP降到70%左右的时候一骑会作为我方增援登场，打起来还是很轻松的。

第48话 来るべき对话

胜利条件
1.敌全灭
2.ダブルオ-クアンタ到达指定地点（我方增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.飞影被击坠
3.ELS到达指定地点
4.我方增援登场后经过5回合（我方增援后）
5.ダブルオ-クアンタ、ラファエルガンダム被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
パトリックのナイトキャップ	零影

关卡要点

这关的ELS是打不完的，只要数量低于一定程度就会增援，想过关就得尽快触发剧情。首先击坠一定数量的初期敌人后地图让零影率领的部队在地图左边出现，由于击坠零影会使该势力的其他敌人撤退，所以可以先把红色的杂兵清理完。零影被击坠后敌我双方都有增援登场，同时胜利条件也会改为让我方增援里ダブルオ-クアンタ5回合内到达指定地点。时间基本是很充裕的，可以趁这段时间多消灭点敌人以赚取资金和经验。

第49话 侵略の终焉

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠零影（第二次敌增援后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.飞影被击坠
3.零影被击坠（达成胜利条件2后）

击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ダミアンの空手指南书	零影
忍法秘传书	スケルトン
ハザ-ド爱用水虫治疗药	ファミ-ル舰

关卡要点

这关开始时飞影的气力和SP都被降低，注意不要让其冲得太前。初期的敌人是バジュラ，可以利用暗礁地带来迎击，击坠一定数量在左下角还会有一次增援。当バジュラ的数量减少到一定程度后零影率领的部队在左上角出

现，同时胜利条件也会改为击坠零影。击坠零影后它会暂时变为我方，同时地图右下角再追加一波敌增援，全灭后即可过关。

第50话 恋离飞翼 ~サヨナラノツバサ~

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠クイーン・フロンティア（第二次敌增援后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.VF-29被击坠	
3.VF-27γ被击坠（第二次敌增援后）	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
ランカのディスク	ブレラ
シェリルのディスク	クイーン・フロンティア

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人有敌增援出现，击坠ブレラ后他会临时加入我方，同时BOSS登场。BOSS的HP有28万，在还剩15%左右时会全回复一次，如果一回合内打不死，记得先用脱力把它的气力降到地图武器的使用条件以下，不能使用地图武器的它基本没什么威胁。



第51话 STRANGE EONS

胜利条件	
1.敌全灭	
2.击坠ヴィジャーヤ（击坠ヴィジャーヤ或ドラウパ后）	
3.击坠リベル・レギス（完成胜利条件2后）	
败北条件	
1.我方战舰被击坠	
2.オルフェス、ライラス被击坠	
3.デモンベイン被击坠	
击坠敌机可获得部件	
名称	对应机体
一骑ケーキ	ドラウパ
一骑カレ	ヴィジャーヤ
ラクスのディスク	リベル・レギス

关卡要点



这关是和宿敌最后一次对决，击坠ヴィジャーヤ或ドラウパ后会发生剧情，ヴィジャーヤ的HP全回复的同时ドラウパ也会被强制击坠，所以最好是击坠ドラウパ来触发剧情，免得它身上的部件被浪费。剧情后把ヴィジャーヤ击破BOSS就会登场，BOSS的HP虽然有30万，但是没有HP回复能力和地图武器，还是很好对付的，当对它造成约9万伤害时其HP会回复一次，不过同时我方全员的HP、EN、弹药和SP也全回复，把必杀技全部招呼在BOSS身上就对了。

最终话 命の始まり

胜利条件
1.击坠アヴァターラ
2.击坠カリ・ユガ（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.オルフェス、ライラス被击坠
击坠敌机可获得部件
无

关卡要点

最终战分为两部分，第一部分的对手是アヴァターラ，它一开始会主动出击，在其地图武器射程以外的位置等它过来是比较好的打法。击坠アヴァターラ后最终BOSS登场，最终BOSS的HP高达40万，会2回行动，并且有大范围的地图武器，在接近前一定要确认其气力是否达到地图武器的使用条件，够的话就要用脱力降下来，SP就不用节省了，因为将其HP打到70%左右的时候就会全回复一次，同时我方全员的HP、EN、弹药和SP也全回复。另外最终BOSS出现时所带的杂兵是杀不完的，只要低于或等于6个时就会增援，所以不必全灭，留一些比较弱的在场就行，赶紧击破BOSS迎接Ending吧。



通关特典

・继承机师击坠数
・继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）
・继承技能部件，选择“スキルパーツ还元”可让使用过的部件变为未使用状态，不选的话则直接以机师加了能力或技能的状态继承
・二周目后可自由构成主角的精神配置，习得等级分别为1、1、15、35、45
・上周目挑战过的残局机战和特别关卡变为未挑战状态，通过后仍然可获得报酬
・上周目听过的BGM一开始就可选择
・二周目开始最初就解禁10段改造
・四周目开始最初就解禁15段改造

DLC内容

本作的DLC主要是残局机战（ツメスパロボミッション）和特殊关卡（キャンペーンマップ）两种，残局机战中玩家需要根据给出的要求完成关卡，一般每关都只有限定的一种解法，只要走错一步就会失败，非常考验玩家的《机战》知识。特殊关卡则和一般的关卡类似，不过出战的机体并不能由自己决定，而是要用事先给出的机体配置来攻略关卡。第一次完成了残局机战和特殊关卡除了能获得丰厚的资金外，还能获得许多稀有的技能部件，如系统部分提到的隐藏部件，大部分都需要通过残局机战和特殊关卡来获得。

DLC的入手方法有两种，一种是直接使用任天堂e商店的购物点数来购买，一般每个DLC为150～300日元不等。第二种为输入特定的下载码来下载，如初回特典的下载码、还有机战频道活动的下载码（需日本手机）以及购入日本游戏杂志《FAMI通》附赠的下载码，除了初回特典外，后面的下载码对国内玩家来说都比较难入手，所以下文只以初回特典以及购买的DLC为主进行介绍。

残局机战

入门（ライト）

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、ヒット＆アウェイ、カウンター

攻略法

凤雷鹰降到海中，爆龙移动到其下方攻击敌人，凤雷鹰援护攻击，最后再由凤雷鹰击坠敌人过关。

初回特典

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、Eセ-ブ、Bセ-ブ

攻略法

ウィングル对マジンカイザ-SKL

使用精神“追风”，ウィングル降到地上并移动到マジンカイザ-SKL的右边使用援护攻击击破上方的敌机。マジンカイザ-SKL使用精神“斗志”，移动到下方的敌人旁边使用牙斩刀将其击破。

关卡1

胜利条件	迎来我方第三回合
败北条件	1.デモンベイン被击坠
	2.敌机进入指定范围
过关报酬	资金5000、サポ-タ-

攻略法

我方第一回合：往下移动2格用武器“格斗”攻击最近的敌机。

敌方第一回合：反击刚才攻击过的敌机将其击坠，其他敌机的攻击都选防御。

我方第二回合：移动到指定范围中心使用特殊指令“アトラック=ナチャ”。

敌方第二回合：敌方攻击全部选择防御。

我方第三回合：过关。

关卡2

胜利条件	到达指定地点
败北条件	1.アルト机被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、修理装置搭载

攻略法

我方第一回合：变形往左移动3格，往下移动3格。

我方第二回合：到达指定地点过关。

关卡3

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金5000、距离补正无效

攻略法

クァドラン・レア使用精神“斗志”，往上移动1格，对VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S下方的敌人用武器“レ-ザ-・パルスガン”进行攻击，VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S援护攻击将敌人击破。マクロスク・ウォ-タ-要塞舰型使用精神“突袭”，往右移动一格，对バジュラ大用武器“クウォ-タ-キャノン”进行攻击，VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S援护攻击将敌人击破。VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S变形，使用地图武器击破剩下的敌人过关。

关卡4

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.ビルバイン被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、气力+防御

攻略法

我方第一回合：使用精神“直感”和“顺应”，变形后往左移动1格，往上移动7格。

敌方第一回合：敌人的攻击都选择反击。

我方第二回合：变形后使用“オ-ラ斩り”击坠剩下的敌机。

关卡5

胜利条件	击坠ハウンドバジュラ
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金5000、ガンバリ屋

攻略法

VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S变形，对左边使用地图武器将目标和黑狮子同时打伤，接着飞影出现和黑狮子合体为兽魔，兽魔使用“忍者刀”将目标击破。

关卡6

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、精密攻击

攻略法

ヘヘ使用精神“加速”，移动到アマルガン左边使用オ-ラフレイムソ-ド攻击左边的敌人，アマルガン援护攻击。キキ使用精神“斗志”。アマルガン使用精神“激励”和“热血”，移动到キキ右边使用オ-ラフレイムソ-ド攻击上方的敌人加キキ的援护攻击将其击破。最后キキ使用合体攻击全灭敌人过关。

关卡7

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金5000、铳の名手

攻略法

我方第一回合：RVF-25メサイアF变形后移动到クァドラン・レア的右边对其使用修理，クァドラン・レア移动到RVF-25メサイアB右边的残骸处与其相邻。

敌方第一回合：敌人的攻击全部用ピクシ-・フォ-メ-ション反击，让RVF-25メサイアB援护防御。

我方第二回合：クァドラン・レア使用ミサイル・ランチャ-攻击一个敌人，RVF-25メサイアB援护攻击将其击破，接着RVF-25メサイアB再用ゴ-スト将另一架敌机击破过关。

关卡8

胜利条件	将プリテンダ-的HP降到40%以下
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、移动+资金

攻略法

里奈移动到水中使用サラマンダ-攻击，芹移动到水中使用ショットガンホ-ン攻击，晖使用ドラゴントゥ-ス攻击，广登移动到水中使用イ-ジス装备体当たり攻击。

关卡9

胜利条件	我方全员到达指定地点
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、气力+攻击

攻略法

我方第一回合：ラファエルガンダム使用精神“直击”加上プトレマイオス2改的援护攻击将正下方的敌机击破。プトレマイオス2改将ラファエルガンダム回收，使用加速后移动到最下方并对自己使用修理。

敌方第一回合：敌人的攻击全部选择防御。

我方第二回合：ラファエルガンダム发进后使用精神“直击”，移动到最下方使用トランザム发动将正下方的敌人击破。プトレマイオス2改使用加速移动到指定区域，然后再回收ラファエルガンダム过关。

关卡10

胜利条件	击坠グラハム机
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
	3.グラハム机撤退（HP在40%以下时）
过关报酬	资金10000、强运

攻略法

ダンバイン移动到ヒ-ロ-マン旁，使用オ-ラソ-ド攻击，ヒ-ロ-マン援护攻击。ヒ-ロ-マン使用精神“ひらめき”或“不屈”，用ヒ-ロ-マンアタック攻击。クァドラン・レア使用精神“斗志”和“突袭”，移动到VF-25SメサイアF・AP的左边使用ミサイルランチャ-攻击，VF-25SメサイアF・AP援护攻击将目标击破。

关卡11

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、剑豪

攻略法

我方第一回合：エルシャンク对自己使用精神“信赖”、“不屈”、“ひらめき”和“加速”，移动到上方敌人的正上方的3格进行攻击。ライラス移动到エルシャンク的上方对其进行修理。

敌方第一回合：攻击全部选择反击。

我方第二回合：ライラス使用精神“直感”，加上エルシャンク的援护攻击击破一架敌机。エルシャンク击破剩下的敌机过关。

关卡12

胜利条件	将クラ-ケン的MP降到20以下
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
	3.击坠クラ-ケン
过关报酬	资金10000、アタッカ-

攻略法

我方全部使用“不屈”、“ひらめき”或“直感”等回避类精神，甲洋使用觉醒，然后全体用攻击力最弱的武器+援护攻击，只要把除ライラス以外的援护攻击全部用完就能过关。

关卡13

胜利条件	迎来我方第二回合
败北条件	1.我方机体被击坠
过关报酬	资金5000、补给装置搭载

攻略法

RVF-25メサイアF变形后向上移动3格对自己使用修理，ライラス移动到RVF-25メサイアB上方对其使用修理，敌方回合选择防御后过关。

关卡14

胜利条件	迎来我方第三回合
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.敌人到达指定区域
过关报酬	资金5000、改造スキル

攻略法

我方第一回合：卫移动到指定区域内的右上角，剑司移动的指定区域内的左下角。

我方第二回合：剑司向右移动1格。

敌方第二回合：敌人攻击都选择防御。

我方第三回合：过关。

关卡15

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、地形适应上升

攻略法

剎那使用精神“觉醒”，ロックオン使用精神“热血”、“顺应”、“突袭”和“狙击”，剎那移动到ロックオン上方使用GNソードIII（ソード）攻击左边的敌人，ロックオン援护攻击，接着剎那使用精神“直感”，再用トランザム发动对刚才的敌人进行攻击，ロックオン援护攻击击坠。ティエリア使用精神“热血”后击破右上的敌PU。アレルヤ使用“热血”、“斗志”和“直击”，ロックオン移动到他右边使用トランザム发动攻击上方的敌人，アレルヤ援护攻击，最后再让アレルヤ击破过关。

关卡16

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金10000、完全防御

攻略法

飞影降到地上，移动到凤雷鹰的左边的“岩场”地形对敌人进行攻击，凤雷鹰援护攻击击破。凤雷鹰和飞影合体后移动到右边敌人的上方使用空鹰・突击将其击破。黑狮子和飞影合体后击破剩下的敌人过关。

关卡17

胜利条件	我方全员到达指定地点
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
	3.敌人到达指定地点
	4.击坠敌人
过关报酬	资金10000、移动+精神

攻略法

我方第一回合：我方全员都使用“不屈”和“ひらめき”等回避类精神，ライオットB移动到指定区域内的左上角，フォ-スインパルスガンダム移动到ライオットB的右边和其相邻，クアドラン・レア往右移动到指定区域内，ハインド・カインド往上移动1格、往右移动4格，ラインバレル移动到ハインド・カインド的上方和其相邻，爆龙和ガナ-ザクウォ-リア分别向左移动到指定区域内，VF-25GメサイアB向右移动2格、向上移动4格。

敌方第一回合：敌方对ライオットB的第一次攻击让フォ-スインパルスガンダム进行援护防御，其他单位都选择防御。

我方第二回合：ラインバレル、ハインド・カインド和VF-25GメサイアB移动到指定区域内过关。

关卡18

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金20000、先手必胜

攻略法

我方第一回合：ダンク-ガノヴァ使用精神“狙击”、“ひらめき”和“斗志”，往左移动2格用ブ-スト ノヴァナックル击破R-ダイガン右边的敌人，R-ダイガン使用精神“直感”和“突击”，移动到ダンク-ガノヴァ的下方用アブソリュ-トハリケ-ン攻击20级的敌人。

敌方第一回合：两架机用反击各击破一架敌机。

我方第二回合：R-ダイガン用ダンク-ガノヴァ的援护攻击击破20级的敌人，剩下的一个敌人用ダンク-ガノヴァ的断空剑击破。

关卡19

胜利条件	我方单位到达指定地点
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
过关报酬	资金10000、气力觉醒

攻略法

ミシエル使用精神“狙击”，アルト使用精神“突击”后移动到ミシエル上方使用反应弹攻击指定地点上的敌机，ミシエル进行援护攻击。ルカ使用精神“ひらめき”，移动并攻击指定地点上的敌机。オズマ使用精神“直感”和“不屈”，移动并攻击指定地点下方的敌机将其击破。ミシエル的机体变形，使用スナイパ-ライフル（精密射击）击破指定地点上的敌机，然后变形移动到指定地点。

关卡20

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、连续タ-ゲット无效

攻略法

シズナ使用精神“激励”两次，然后往左移动1格、往上移动4格后使用特殊指令ナ-ブラック。美海使用精神“加速”，移动到山下上方攻击正上方的敌机，山下进行援护攻击。浩一使用精神“觉醒”后，移动到ツバキヒメ的右边用太刀2刀流对其进行攻击，接着浩一加了精神“热血”后用地图武器击破左边的三架机体，最后由山下击破剩下的一架敌机过关。

关卡21

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
	3.敌人进入指定范围
过关报酬	资金20000、予知

攻略法

我方第一回合：アレルヤ使用精神“突击”，移动到ロックオン旁边对右边其中一架GN-XⅣ进行攻击，ロックオン援护攻击将其击破。ロックオン加了精神“追风”后先用スナイパ-ライフル对另一架GN-XⅣ进行攻击，接着往右移动5格、往下移动4格。ジン加了精神“追风”和“狙击”后往右移动7格攻击刚才的GN-XⅣ将其击破。エイサップ使用精神“直感”和“气合”后往右移动4格待机。

敌方第一回合：フェストゥム对エイサップ的攻击选择反击。

我方第二回合：ロックオン使用精神“直击”后攻击フェストゥム，エイサップ进行援护攻击。ジン使用精神“气迫”、“突击”和“追风”，エイサップ使用精神“直感”，移动到ジン的旁边攻击フェストゥム，ジン援护攻击将其击破。ジン移动并用プロトンランチャ-攻击剩下的敌PU，アレルヤ加了精神“突击”和“斗志”后，移动并用GNシザ-ビット攻击敌PU将其击破。

关卡22

胜利条件	击坠グラン・ネイドル
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方第二回合
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、全能力上升

攻略法

フォ-スインパルスガンダム移动到ストライクフリ-ダムガンダム右边使用20ミリCIWS攻击目标，ストライクフリ-ダムガンダム用近接防御机关炮援护攻击。ガンダムハル-ト使用精神“直感”、“突击”和“斗志”，ストライクフリ-ダムガンダム使用精神“直感”和“狙击”后移动到ガンダムハル-ト下方使用近接防御机关炮攻击目标，ガンダムハル-ト用GNシザ-ビット援护攻击。デスティニ-ガンダム使用精神“直击”、“直感”和“斗志”，∞ジャスティスガンダム移动到其右边使用17.5ミリCIWS进行攻击，デスティニ-ガンダム用17.5ミリCIWS援护攻击。∞ジャスティスガンダム移动到ガンダムハル-ト左边用フラッシュエッジ2进行攻击，ガンダムハル-ト用GNシザ-ビット援护攻击。ガンダムサバ-ニャ使用精神“直击”、“顺应”和“不屈”，ダブルオ-ライザ-移动到其下方使用GNソードIII（ソ-ド）攻击，ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル援护攻击。ガンダムハル-ト移动到ガンダムサバ-ニャ身边用GNシザ-ビット攻击，ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル援护攻击。ガンダムサバ-ニャ用GNミサイル攻击，最后ラファエルガンダム加精神“直击”用GNクロ-キャノン击破目标。

关卡23

胜利条件	击坠ジャック・スミス
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
	3.ジャック・スミス撤退（受到攻击后）
过关报酬	资金20000、SP回复

攻略法

孙权往左移动2格、往上移动3格，对邻接的敌人用虎锭刀攻击、刘备使用真爪龙刀援护攻击将其击破。曹操加精神“直击”后，使用大红莲斩对中心的敌PU全体攻击。孙尚香使用精神“直感”和“突击”后，往右移动2格、往上移动1格，对最近的グレンデル型用虎影弓进行攻击，张飞用爆裂大雷蛇援护攻击将其击破。关羽使用精神“直击”后，往右移动1格、往上移动4格，对上2格的グレンデル型用鬼牙百烈击进行攻击将其击破。张飞对ジャック・スミス使用2次精神“脱力”，往左移动1格、往上移动3格，对左上最近的敌人用真大雷蛇进行攻击将其击破。刘备对中心的敌PU用真爪龙刀进行全体攻击将其击破，接着发动连续行动后往上移动5格，对ジャック・スミス用三位一体真龙斩进行攻击将其击破。

关卡24

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
	2.迎来敌方回合
过关报酬	资金20000、强袭

攻略法

マジンカイザ-SKL使用精神“斗志”、“气合”和“觉醒”，并使用“操纵者交代”把机师换为真上。ダンク-ガノヴァ使用葵的精神“斗志”和朔也的“气合”两次后，移动到マジンカイザ-SKL的左边和其邻接，对破坏ロボ使用ゴッドパウンド进行攻击，マジンカイザ-SKL用ブレストリガ-（连射）援护攻击，接着デモンベイン对ダンク-ガノヴァ使用アル的精神“再动”。ラインバレル使用精神“觉醒”后，移动到ダンク-ガノヴァ的上方和其邻接用太刀攻击左边敌PU里的GRK-7，ダンク-ガノヴァ使用断空炮援护攻击将其击破。ダンク-ガノヴァ使用精神“觉醒”和“激励”后，移动到ラインバレル的左边使用ブ-ストノヴァナックル对左边剩下的一个敌人进行攻击，ラインバレル援护攻击将其击破。ダンク-ガノヴァ使用精神“加速”和“ひらめき”后，移动到ジャック・スミス的PU旁用ゴッドビ-ストモ-ド对其进行全体攻击。デモンベイン使用精神“气合”和“热血”后，对左下的敌PU进行全体攻击将其击破。マジンカイザ-SKL用“操纵者交代”把机师换回海动，移动并用牙斩刀对右边的敌PU进行全体攻击将其击破，接着再使用精神“热血”和“直击”，移动并用牙斩刀对ジャック・スミス的PU进行全体攻击将其击破。最后ラインバレル加了精神“热血”后用エグゼキュ-タ-（斩击）击破破坏ロボ过关。

特别关卡

入门（ライト）

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机体被击坠
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1

ブレイヴ指挥官用试验机有防护罩，并且机师还有指挥技能，让其他两架机以其为中心推进即可对付杂兵，精神全部留给最后的两架ACE机。

初回特典

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1

攻略法

一开始我方处于被包围的状态，由于上方有ACE机，推荐先往下移动消灭杂兵提升气力。母舰和リチャ-ド都有指挥效果，可以多利用指挥效果来节约精神。另外エイ-ダ和サヤ没有全体攻击技能，让她们组成PU会比较有效率。

关卡1

胜利条件	击坠100架敌机
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.迎来我方第六回合
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1、ガ-ド、经验值+Lv1

攻略法

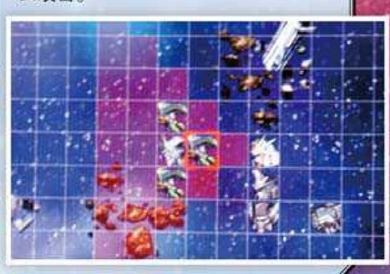
这关的敌机减少到一定程度时会在初始位置的附近增援，要求五回合内击坠100架敌机，也就是说一回合至少要击坠20架，所以光靠普通攻击是不够的，要活用几架有地图武器的机体，尽快让他们达到使用地图武器的气力，其他机体则负责收拾残血的敌机和辅助，特别是补给一定要跟上，以免出现EN不足的情况，还有精神不足时就用ダブルオ-ライザ-的特殊指令トランザムバ-スト来提升命中和回避率。

关卡2

胜利条件	同时击坠3个ハウンドバジュラ
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.3个ハウンドバジュラ只击坠1个或2个
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1、ヒット＆アウエイ、集中力Lv+1

攻略法

要达成胜利条件只有用地图武器，其中推荐有着最大攻击范围的ストライクフリ-ダムガンダム的地图武器。战斗前期先让ストライクフリ-ダムガンダム多消灭敌机提升气力，达到地图武器的使用条件后就让HP多的机体作为诱饵，进入ストライクフリ-ダムガンダム地图武器的射击范围内引3个ハウンドバジュラ过来，然后用普通攻击将它们的HP削减到地图武器可以击破的程度再让ストライクフリ-ダムガンダム攻击。



关卡3

胜利条件	击坠キバ
败北条件	1.我方全灭
	2.迎来我方第六回合
过关报酬	资金50000、底力Lv+1、SPアップLv+1、カウンタ-、经验值+Lv1

攻略法

虽然有回合限制，不过时间非常充足，前期先打杂兵提升气力，等可以使用必杀技后再对付キバ，可以说是非常简单的一关。

关卡4

胜利条件	迎来我方第五回合
败北条件	1.我方战舰被击坠
	我方战舰被击坠
过关报酬	资金50000、集中力Lv+1、指挥Lv+1、Eセ-ブ、インファイトLv+1

攻略法

这关需要保护好不能行动的我方母舰，按初始阵型等敌人送上门就好，注意不要将敌人的PU数量降到2或以下，否则会出现非常强力的导弹，所以在敌人PU还剩3个时就全力防守吧。

关卡5

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.迎来我方第十一回合
过关报酬	资金50000、全体攻击Lv+1、底力Lv+1、Bセ-ブ、经验值+Lv1

攻略法

在我方进入指定区域前敌方每回合都会出现增援，要让移动力高的机体尽快前往，敌方没了增援后接下来的战斗就很轻松了。

关卡6

胜利条件	击坠实验体01、02、ジャック・スミス、道生、カノン（以上目标没有一次性击倒HP会全回复）
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金50000、SPアップLv+1、指挥Lv+1、气力限界突破、ガンファイトLv+1

攻略法

这关的几个目标都要一次性击倒，否则无论打多少次HP都会全回复，所以一定要选择有高威力必杀技的机体来攻击，如攻击力最高的ナナジン和ビルバイン，可以让它们组成PU，或者有精神“斗志”的マジンカイザ-SKL和几个攻击力次高的单位组成PU也行。不过光有攻击力还不够，事前还要先让ディスイ-ブ降能力，另外ダブルオ-ライザ-的特殊指令效果也不错。



关卡7

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金100000、集中力Lv+1、连续行动、连续ターゲット无效、经验值+Lv1

攻略法

这关只有各作品的配角机体出战，而且部分修理机还会变得不能修理，要活用防御类精神减少伤害，以免回复跟不上。当初期敌人低于一定数量时地图上方会出现敌增援，要注意敌方母舰和个别ACE机的地图武器，移动时最好先确认好地图武器的攻击范围，避免在范围内扎堆。

关卡8

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金100000、全体攻击Lv+1、斗争心、アタッカー、击坠数+5

攻略法

敌人以各作品的ACE机为主，不过会主动出击的只有几个，只要慢慢推进逐个消灭还是非常好打的，最后几个不会主动出击的就从侧面绕过去，避免进入它们火力的交集点。

关卡9

胜利条件	击坠200架敌机
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第八回合
过关报酬	资金30000、インファイトLv+1、ガンファイトLv+1、ダッシュ、经验值+Lv1

攻略法

和关卡1类似，都是在限定回合内击坠指定数量的敌机，不过这关要求的数量更多，要做好持久战的准备。我方大部分机体都有地图武器和连续行动技能，用连续行动调整位置再使用地图武器是快速歼敌的关键。由于地图武器的EN消耗很大，当EN不足时要及时回母舰或让补给机进行回复，否则留在场上给ELS类敌人打空EN槽的话就算击坠。



关卡10

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
过关报酬	资金30000、援护攻击Lv+1、援护防御Lv+1、见切り、底力Lv+1

攻略法

这关我方只有女性机师出战，不过有ダンク-ガノヴア这样强力机体在，基本不会有太大的问题，对付ACE机前记得先让ディスイ-ブ降能力，这样连精神都可以省了。

关卡10

胜利条件	敌全灭（吕布会在HP低于40%以下时撤退）
败北条件	1.我方全灭 2.孙尚香被击坠
过关报酬	资金50000、全体攻击Lv+1、集中力Lv+1、サイズ差无视、经验值+Lv1

攻略法

这关孙尚香由电脑控制，会一味地往敌人方向冲，我们需要保护她的同时全灭敌人，不过好在她的移动力不高，只要赶在她前面把敌人击坠就不会有问题，稍强一点的只有最后的吕布，不过他会在HP低于40%以下时撤退，对付起来也不会很吃力。

关卡12

胜利条件	敌全灭（击坠ヤオヨロズ后爆炸会停止）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来我方第十一回合
过关报酬	资金50000、指挥Lv+1、SPアップLv+1、精神耐性、インファイト+Lv1

攻略法

这关母舰不能行动，而且ヤオヨロズ还会每回合对我方全员造成10%的伤害，只有将他击坠伤害才会停止，另外如果我方有机体被击坠的话在地图右边还会追加导弹增援，对母舰非常不利，所以当HP不足时要及时回复。

关卡13

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金50000、底力Lv+1、全体攻击Lv+1、修理スキル、经验值+Lv1

攻略法

敌人全是我方的机体，实力不弱，要活用指挥范围和精神来歼敌，不能有侥幸心理，因为一旦敌人够气力使用必杀技，我方大部分机体被打中就是秒杀，对于不能临时存档的特殊关卡来说，一旦少了战力就难上加难了。

关卡14

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
过关报酬	资金50000、集中力Lv+1、指挥Lv+1、补给スキル、ガンファイト+Lv1

攻略法

将上一关的敌我阵容互换了的关卡，而且大部分敌机一开始就会主动出击，从正面迎敌会被两面夹击，最好是集中兵力从侧面突破。这关我方阵容要比上一关的强一些，即使被击破一两架也不会有太大的问题。

关卡15

胜利条件	敌全灭
败北条件	我战舰被击坠
过关报酬	资金100000、SPアップLv+1、斗争心、强运、经验值+Lv1

攻略法

敌方第五回合地图左上和右下会出现敌增援，所以不必冲得太快，等把增援收拾后再直捣黄龙。注意右下增援的ACE机以及两个卫星兵器都有地图武器，在接近时一定要确认好范围。

关卡16

胜利条件	敌全灭
败北条件	我战舰被击坠
过关报酬	资金100000、底力Lv+1、连续行动、SP回复、击坠数+5

攻略法

别看敌人只有几个，每个的实力都非常强，特别是爆刘鬼和ゴ－ル分别有两个形态和三个形态，并且两机的最终形态都有地图武器，要一回合内击倒，否则给它们使用地图武器我方就非死即伤了。

隐藏要素

注意事项

内部击坠数：当一名隐藏同伴的加入条件涉及到某角色的击坠数时，都为不计角色刚加入时的初始击坠数以及多周目继承下来的击坠数的内部击坠数，例如条件中有该角色的击坠数达到100，如果加入时该角色的击坠数就有50，那实际要求的数字就为150，如果只按条件字面上的要求达到100的话，内部击坠数实际只有50，是满足不了条件的。（下文提到的击坠数都为内部击坠数）

条件继承：满足过的条件会继承，如上面的击坠数条件，还有用某角色击坠特定的敌人、进入特定的路线等，只要满足过一次，以后的周目就会继承，接下来的周目只要把该角色加入条件中未达成的部分完成，也是可以让其加入的。



マークゼクス（羽佐间翔子）

1.序章用一骑击坠スフィンクスA型种。
2.第13话翔子击坠5架以上的敌机。
3.第26话结束时一骑的击坠数在100以上，并且分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
4.满足以上条件在27话B加入，同时入手技能部件“ガンバリ屋”。

ロミナ更换服装

1.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
2.第28话A结束时的对话会出现选项，选择“ドレスのままでいる”服装不变，选择“战斗服を着る”以后ロミナ会换上战斗服。

スケルトン（カレン）

1.第6话后的分支选择A路线“ソレスタルビ-イングに合流”。
2.第13话后的分支选择B路线“日本”。
3.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
4.第28话A开始时ジョウ的击坠数在100以上。
5.第28话A不攻击カレン（援护防御的误伤也不行），シャルム让ジョウ击破。
6.满足以上条件在第28话A过关后加入，同时入手技能部件“补给装置搭载”。

ビルバイン（夜间迷彩）

1.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
2.第28话B登场时自动变为夜间迷彩色的ビルバイン，照准值和运动性比原来的高一点。

ギム・ゲネン（リュクス）

1.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
2.第28话B过关后加入。

ズワア-ス（バ-ン）

1.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”，
2.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
3.第31话开始时ショウ和マ-ベル的击坠数合计在100上。
4.第31话的战术指挥用チャム。
5.第31话分别让ショウ、マ-ベル、エイサップ和バ-ン战斗，发生战斗前对话。接着把バ-ン机体的HP削减到10%以下会发生单挑剧情（单挑后自动被击坠）。
6.满足以上条件在第31话过关后加入，同时入手技能部件“アタッカ-”和“距离补正无效”。

マ-クアイン（日野道生）

1.第20话道生的击坠数在5机以上。
2.第25话让一骑和道生战斗发生战斗前对话，并让一骑击坠道生。
3.第37话开始时道生和カノン的击坠数合计在100以上，并让道生担当第37话的战术指挥。
4.满足以上条件他会在第39话作为增援加入，同时过关后入手技能部件“气力+防御”。

小楯卫生存

1.第13话后的分支选择B路线“日本”。
2.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
3.第32话后的分支选择B路线“ア-カムシティの防卫に残る”。
4.第34话前至少使用过マ-クドライ+マ-クアハト+マ-クフュンフ的合体攻击“トリプルドッグ”一次。
5.第38话开始时卫、剑司和咲良的击坠数合计在150以上。
6.第38话让卫和サコミズ战斗，发生战斗前对话。
7.满足以上条件会在第41话过关后加入，同时入手技能部件“完全防御”。

ウイル（ウイル）

1.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”。
2.第15话A让ヒ-ロ-マン和两架实验体战斗，发生战斗前对话。
3.第16话A让ヒ-ロ-マン击坠ウイル，之后让ヒ-ロ-マン和ゴゴ-ル、ウイル和ゴゴ-ル发生战斗前对话。
4.第44话让リナ担当战术指挥。
5.第44话开始时ヒ-ロ-マン的击坠数在200以上。
6.第44话的ニック让ヒ-ロ-マン、ウイル与其发生战斗前对话，并让ウイル击坠。
7.第44话的ゴゴ-ル让ヒ-ロ-マン、ウイル与其发生战斗前对话，并让ヒ-ロ-マン击坠。
8.满足以上条件会在第44话过关后加入（注意过关后的剧情对话不能用L+A跳过，否则会因为Bug不加入），同时入手技能部件“改造”。

オウカオ-（サコミズ）

1.第12话让エイサップ击坠サコミズ。
2.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”。
3.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
4.第28话B让エイサップ击坠サコミズ。
5.第35话让エイサップ击坠フガク。
6.第38话开始时エイサップ和リュクス的击坠数合计在100以上。
7.第38话让エイサップ击坠サコミズ。
8.第40话让エレボス担当战术指挥。
9.第40话让リュクス击坠フガク。
10.第40话オウカオ-第一形态时，让エイサップ、リュクス分别和サコミズ发生战斗前对话，并让エイサップ击坠オサコミズ。
11.第40话オウカオ-第二形态时，让エイサップ、リュクス和ショウ对サコミズ进行说得，最后由エイサップ击坠サコミズ。
12.满足以上条件第45话开始加入，同时入手技能部件“剑豪”和“先手必胜”。

ジュダ（石神邦生）

1.第6话后的分支选择B路线“JUDAに残る”。
2.第13话后的分支选择B路线“日本”。
3.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
4.第32话后的分支选择A路线“バジュラの扫讨作战に参加”。
5.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
6.第43话B让浩一击坠ツクヨミ。
7.第45话开始时浩一的击坠数在200以上。
8.满足以上条件在45话结束后加入，同时入手技能部件“移动+资金”和“予知”。

吕布トールギス（吕布）&貂蝉キュベレイ（貂蝉）

1.第6话后的分支选择B路线“JUDAに残る”。
2.第7话B让孙权击坠吕布。
3.第13话后的分支选择C路线“日本”。
4.第16话B让孙权击坠吕布。
5.第22话让司马懿担当战术指挥，并让曹操击坠吕布。
6.第34话让司马懿担当战术指挥，并让曹操击坠吕布。
7.第36话选择A路线的话让司马懿担当战术指挥，并让曹操击坠吕布；选择B路线的话让周瑜担当战术指挥，并让孙权击坠吕布。
8.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
9.第42话B开始刘备、曹操和孙权的击坠数各在200以上。
10.第42话B战术指挥选择孔明，并让刘备击坠吕布。
11.满足以上条件第45话作为我方增援登场并加入，同时入手技能部件“气力+攻击”和“气力+攻击”。

ブレイヴ指挥官用试验机（グラハム）

1.第2话让グラハム击坠5架以上敌机。
2.第6话后的分支选择A路线“ソレスタルビーイングに合流”。
3.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”。
4.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
5.第32话后的分支选择A路线“バジュラの扫讨作战に参加”。
6.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
7.第48话让グラハム担当战术指挥，关卡开始时的击坠数在100以上，并让ロックオン和アレルヤ出击。
8.满足以上条件第48话グラハ使用自杀式攻击后就不会死亡，同时过关后入手技能部件“精密攻击”和“铳の名手”。

GN-XIV（パトリック）&GN-XIV（アンドレイ）

1.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
2.第32话后的分支选择A路线“バジュラの扫讨作战に参加”。
3.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
4.第48话开始时刹那的击坠数在200机以上。
5.满足以上条件第48话过关后加入，同时入手技能部件“强运”和“修理装置搭载”。

マークニヒト（来主操）

1.第41话后的分支选择B路线“龙宫岛の防卫に残る”。
2.第41话至第47话期间至少使用过ファフナー系机体的合体攻击クロスドッグ（一骑+真矢+剑司+カノン）、ツインドッグ（一骑+真矢）、クロスドッグ（晖+里奈+芹+广登）各一次。
3.第47话开始一骑的击坠数在200以上。
4.第47话让一骑击坠操。
5.满足以上条件第49话过关后加入，同时入手技能部件“SP回复”。

零影（イルボラ）

1.第6话后的分支选择A路线“ソレスタルビーイングに合流”。
2.第13话后的分支选择B路线“日本”。
3.第16话B让イルボラ担当战术指挥。
4.第22话让ロミナ击坠グラサン，ジョウ击坠イルボラ。
5.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
6.第30话让ジョウ顺序击坠スケルトン和零影，ロミナ击坠グラサン。
7.第32话后的分支选择B路线“アーカムシティの防卫に残る”。
8.第39话让カレン和イルボラ发生战斗前对话，接着让ジョウ击坠イルボラ。
9.第41话后的分支选择A路线“ユニオンへ向かう”。
10.第49话开始时ジョウ的击坠数在200以上，并让ジョウ击坠イルボラ。
11.满足以上条件第49话过关后加入，同时入手技能部件“气力觉醒”和“强袭”。

VF-27γルシファー・SP（ブレラ）

1.第6话后的分支选择A路线“ソレスタルビーイングに合流”。
2.第13话后的分支选择C路线“ヨーロッパ”。
3.第26话后的分支选择A路线“この舰に同行している”。
4.第32话后的分支选择A路线“バジュラの扫讨作战に参加”。
5.第41话后的分支选择A路线“ユニオンへ向かう”。
6.第50话让ランカ担当战术指挥。
7.第50话让アルト和ブレラ发生战斗前对话，并由アルト击坠ブレラ。
8.满足以上条件第50话过关后加入，同时入手技能部件“移动+精神”和“连续ターゲット无效”。

リベル・レギス（マスターテリオン）

1.第13话后的分支选择A路线“アメリカ”。
2.第26话后的分支选择B路线“バイストンウエルに飞ばされた”。
3.第32话后的分支选择B路线“アーカムシティの防卫に残る”。
4.第41话后的分支选择A路线“ユニオンへ向かう”。
5.此前《デモンベイン》作品的BOSS机都让九郎发生战斗前对话和击坠。
6.第51话将战术指挥设置为霸道琉璃，并且该话开始前九郎的击坠数在200以上。
7.第51话由九郎击坠マスターテリオン。
8.满足以上条件第51话过关后加入，同时入手技能部件“地形适应强化”和“全能力强化”。



制作属于自己的分身，在充满幻想的大陆上旅行，丰富多彩的职业是游戏最大的特色，钓鱼、战斗、挖矿、伐木……能够以不同的角度进行冒险，这正是Level-5旗下原创RPG《幻想生活》。

文 半夏

ファンタジーライフ FANTASY LIFE™

角色扮演 RPG	幻想生活		
	ファンタジーライフ		
Level-5	2012年12月27日	日版	1～3人
6800日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

基本操作

按键	说明
滑杆	移动
B+滑杆	快速前进，消耗SP
十字键↑	长按会作出举手动作
十字键↓	长按会坐在地上休息，能够回复SP
十字键←	长按会作出行礼动作
十字键→	长按会作出挥手动作
A	选择、确定、调查、对话、攻击、拾取
B	返回、取消、收起武器、长按B会发动忍足能够偷偷接近怪物
Y	开启菜单、战斗中转换目标
X	不同职业发动特殊技能
L/R	调整视角

人物创建

进入游戏之后玩家需要先创建属于自己的角色，性别、体型、发型、五官等等都可以自由选择，还可以进行微调。另外还要从众多的职业中选择一个作为初始职业，注意的是性别、脸、体型、名字这四项在进入游戏后不能进行更改，而职业、装备、发型、发色这四项可以在游戏中改变。



菜单





1.角色名称。
2.角色形象，会反映出角色的部分装备。
3.书包和口袋容量显示，最初书包能装的东西比较少，扩容后最多可以装300个道具，口袋起类似快捷键的作用，装在口袋里的东西可以点击快速使用，最多可以容纳8个道具。
4.当前职业和职业称号，不同的职业称号所带来的属性加成不同。
5.等级和累计的经验值。
6.距下一次升级还需要的经验值。
7.拥有的金钱。
8.获得的开心点数。
9.获得的星星数。
10.累计游戏时间。
11.按X可以翻页，查看角色的各项具体数值、装备、各职业能力等等数据。
12.更换装备、各职业道具。
13.职业执照，在这里能查看各个职业达到的等级、称号、技能等数值，按X可以翻页查看；按A能够查看接取的所有职业试炼任务；制作类职业可以按Y查看配方。
14.查看玩家和组队角色数值，按X可翻页，当角色升级后会有剩余点数提醒，可以把点数加在任意属性。可以在这里选择让组队角色离开。
15.背包，点击道具会显示具体信息，包括可使用职业、稀有程度、仓库和背包库存等等。
16.技能，会显示各个技能当前的经验以及等级。
17.开心点数，在这里能够查看获得的开心点数以及奖励。

界面





1.角色当前职业、剩余HP和SP以及必杀技槽。
2.当前可用技能提示（需学过相关职业技能），Y可以转换目标；X可以蓄力攻击；A可以普通攻击。
3.怪物及HP。
4.当前需要进行的任务提示。
5.时间槽，时间槽前进到不同位置地图的景色会发生不同的改变，白天和夜晚出没的怪物、NPC位置都会有所不同。
6.地图，可以查看各个地点的说明，也可以在这里选择快速回到自己家或者当前职业マスター处。
7.任务，能够在这里查看当前职业试炼任务、蝴蝶任务、居民任务。
8.菜单。
9.口袋，可以点击开启或关闭，最多能够容纳8个道具，口袋内的道具可以点击快速使用。
10.怪物图标，走近的话部分怪物会主动攻击。
11.NPC图标。
12.商店或者集会店员等有实际用途的NPC。



图标	说明
	蔬菜店，贩卖各种蔬菜、水果、水稻等作物
	肉店，贩卖各种肉、蛋、奶类素材
	酒馆和佣兵集会，可以买到酒和各种料理，也能找到佣兵职业マスター
	布店，能够购买各种布料及素材
	矿石店，能够购买各种矿石、宝石
	木材店，能够购买各种原木、角材
	家具店，能够购买各种家具
	杂货店，可以购买各种药品、职业工具等道具
	炼金材料商店，能够购买各种炼金术相关材料
	服装店，可以购买各种服装
	图书馆，可以在这里制作炼金术相关道具
	工房，可以在这里制作各种道具
	餐馆和厨房，可以购买各种料理以及相关材料，厨房中可以制作各种料理
	宠物店，可以在这里购买宠物
	邮局，能够兑换各种密码奖励
	装备商店，可以购买各种武器、防具
	旅店，花费一定金钱可以休息回复体力

城镇设施详解

游戏中共有三个主城：クルブルク、ポルトポルト 、ダルスモルス，城内有丰富的设施和商店，具体说明如下：

图标	说明
SAVE	存档点，可以在这里进行存档
	交通工具租赁处，获得相关开心奖励后可以在这里租赁不同的移动工具，拥有自己的马后可以在这里召唤
	飞船，可以花费少量金钱移动到当前城市附近的地图
	飞艇，可以花费一定金钱移动到其他城市
	指路人，对话之后可以选择快速移动到城市近郊地图
	魔法学校，能够找到魔法师职业マスター
	猎人集会，能够找到猎人职业マスター
	伐木工集会，能够找到伐木工职业マスター
	王国士兵集会，能够这里找到王国士兵职业マスター
	矿工集会，可以在这里找到矿工职业マスター
	渔师集会，可以在这里找到渔师职业マスター
	职业集会，能够在这里转换职业，上交大型道具

TIPS 《幻想生活》中的职业被称作“ライフ（生活）”不同的生活在玩家的冒险生涯中起着不同的作用。

属性

玩家升级后可以获得点数，在菜单“ステ-タス”选项可以选择将点数分配在不同属性，属性具体说明如下：

属性	说明
ちから	影响攻击力、挖掘矿石和伐木的力度
じょうぶさ	影响防御、矿工和木匠制作物品的成功率
かしこさ	影响魔法攻击力、炼金术制作物品的成功率
しゅうちゅう	影响钓鱼和制作料理的成功率
きようさ	影响短剑和弓箭的攻击力、裁缝制作物品的成功率
うん	影响战斗、上缴大型物品以及采集获得的稀少道具几率、暴击率、敌人暴击率、完成道具时品质

如何加点均取决于玩家自己，可以培养平均型角色或者是在某一方面非常突出的独当一面的角色。加点时可以先提升基础点数，然后适当增加うん的点数，毕竟如果运气太差总是采集不到稀有素材也是很郁闷的。通关后人物35级以上时可以在ダルスモルス图书馆花费金钱重置点数分配。在属性界面还可以查看到角色对火、木、水、土四项魔法的耐性，耐性通过装备的附加属性提升，耐性越高受到该属性攻击后的伤害越小。



金钱&开心点数&星星（リッチ&ハッピ-&スタ-）

这三个是对玩家在幻想世界生活非常重要的数值。完成居民任务、主线任务、贩卖各种道具都可以增加金钱；完成蝴蝶任务、在游戏中达到某些条件，在玩家房间内和蝴蝶对话后可以获得开心点数，累积到一定数值可以交换各种丰富的奖励，具体见后文说明；完成职业试炼任务并去マスタ-处汇报后可以获得星星，星星累积到一定数值能够提升当前职业的等级。

流程概述

玩家进入游戏时选择的职业不同，初始的故事会有不同的剧情和任务，但是之后的主线剧情和任务都是一样的。玩家进入游戏广阔的世界后可能会觉得不知从何入手，可以从完成蝴蝶任务开始，蝴蝶任务就是主线任务。游戏一开始地图并没有全部开放，随着故事的进行各个地图会相继开放，可以在推进主线的同时自由进行探索，采集资源、购买道具、制作物品等，同时注意找マスタ-和相关职业NPC领取职业试炼任务，以及城镇中的居民任务。在推动主线故事之余，可以在集会自由转换职业，尝试不同职业的乐趣，首次成为某个职业的时候需要先完成一系列任务才能真正掌握该职业技能。游戏整体流程如下：

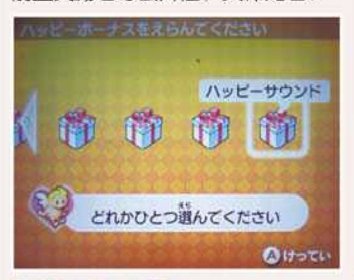


故事开始

最初选择的职业的任务
自由时间1（蝴蝶的请求×4）
主线第1话
自由时间2（蝴蝶的请求×6）
主线第2话
自由时间3（蝴蝶的请求×5）
主线第3话
自由时间4（蝴蝶的请求×6）
主线第4话
自由时间5（蝴蝶的请求×6）
主线第5话
自由时间6（蝴蝶的请求×5）
主线第6话
自由时间7（蝴蝶的请求×5）
主线最终话

关于蝴蝶（チョウチョ）

序章故事结束后蝴蝶会和主人公一起展开冒险，在任务界面能够看到蝴蝶任务（チョウチョのおねがい）。蝴蝶任务都是和主线剧情相关的任务，只有按顺序完成才能推动故事的发展，部分未开启地图也会随着任务的完成而开启。完成任务之后回到主角房间和蝴蝶对话就能获得开心点数，另外在游戏中达到一定条件，例如累计游戏时间10小时、累计收入超过10000金钱、某一职业升级等等也能获得开心点数。开心点数累积到一定数值会得到奖励（ボ-ナス），奖励内容包括扩大背包、增加移动方式、增加商店贩卖物品等等，可以自由选择开启哪个，不过有的奖励需要先开启前置奖励后才会开启，具体如右：



奖励	说明
ハッピ-マイバッグ	背包扩张到100容量
もっと！マイバッグ	背包扩张到200容量
すごく！マイバック	背包扩张到300容量
ハッピ-ストレ-ジ	仓库扩张到500容量
もっと！ストレ-ジ	仓库扩张到750容量
すごく！ストレ-ジ	仓库扩张到1000容量
ハッピ-ペットライフ	可以饲养1只宠物
もっと！ペットライフ	可以饲养2只宠物
すごく！ペットライフ	可以饲养3只宠物
ハッピ-ライディング	可以租赁马移动
タ-トルライディング	可以租赁乌龟移动
キャラメルライディング	可以租赁骆驼移动
スペシャルマイホ-ス	拥有属于自己的马
ハッピ-ショッピング	クルブルク商店贩卖商品增加
港ショッピング	ポルトポルト商店贩卖商品增加
砂漠ショッピング	ダルスモルス商店贩卖商品增加
旅のショッピング	各地的旅人商店贩卖物品增加
ハッピ-ヘアメイク	可以在パ-テル大平原西的理发店更改发型
カラフルドレスアップ	可以在パ-テル大平原西的理发店对衣服进行染色
ミステリ-フェアリ-	在パ-テル大平原西开放新的商店
ハッピ-サウンド	在房间中可以自由欣赏BGM
ハッピ-シアタ-	在房间中可以自由欣赏动画

蝴蝶任务一览

任务名称	内容	开心点数
女神样のものがたり	去クルブルグ大通り调查广场的女神像	10
ライフギルドってどんなとこ	去クルブルグ大通り的职业工会	10
ショッピングに行こう	去クルブルグ大通り的杂货店	10
冒险の大地へ！	从クルブルグ南向パ-テル大平原出发	10
クルブルク王国の历史	去クルブルク的图书馆	25
ペット屋さんにあってみよう	去クルブルク职人街的宠物店	25
屋根里部屋をあとにして	和メグ阿姨对话	25
风になりたい	去クルブルク郊外南的交通工具租赁处	25
ハッポとグルッチェ	去クルブルク大通り东和空地上グルッチ对话	25
冒险は续く	从パ-テル平原向西前进	25
リンゴ姬に阳の光を	去クルブルク城的ラウラ姬の部屋	50
ちいさなお父さん	去クルブルク城找エリック	50
科学者ヒュ-ズ	去クルブルク城的中庭2层ヒュ-ズの部屋	50
12のライフをきわめたもの	去キリタチ山老爷爷的家	50
大平原のふしぎな家	去パ-テル大平原西的フィオリナの家	50
あこがれの空の旅へ	去クルブルク郊外西的飞船	100
大海贼オリビアクラップ	去ポルトポルトの海贼街的海贼船船长室	100
辅佐官アンディクラップ	去ポルトポルト的ポルト宫殿	100
りくがめと呼ばれて	去ポルトポルト的海贼街	100
エリ-ゼの灯台	进入ポルトポルト的灯塔	100
别庄のススメ港町编	和ポルトポル宫殿街の东的ルチア-ノ对话	100
魔王とともだち	去ダルスモルス见ル-ザ	150
いろんな友情いろんな正义	和ダルスモルス的オデオン对话	150
魔王にハ-トブレイク	和ダルスモルス的ラグナロ-对话	150
花と魔王	和魔王の塔ホ-ル中魔王の塔的秘密の庭里的せんだいまおう对话	150
魔法图书馆	进入ダルスモルス的魔法图书馆	150
别庄のススメ砂の浜边	和ダルスモルス魔王街的パンコネル对话	150
命ある森	和コモレヴィの村的ピ-ノ对话	200
こもれびの中で	和コモレヴィ村的ピ-ノの家的レルナ对话	200
母の影を追って	和コモレヴィ的大精灵对话	200
强く气高く	和クルブルク城中庭的フェリア对话	200
よみがえるマ-ズショップ	登上コモレヴィ的精灵树	200
さえずる鸟のように	进入コモレヴィ的飞行船	300
よみがえった男	去ポルトポルト的ラトビス工房	300
天空の岛の小さな村	去空岛的キグルミキャンプ场	300
ギガガピトと月影の少女	和コモレヴィの村的ギガガピト对话	300
骚がしいエンジオン	调查コモレヴィ飞行船的引擎	300
メグさんただいま	和メグ阿姨对话	500
お城のみんなにごあいさつ	和クルブルグ城里人对话	500

关于伙伴

随着游戏的进行玩家会遇到各种各样的角色，满足某些条件后这些角色都可以成为玩家的伙伴，在自由活动时间里可以邀请他们一起进行冒险。伙伴们的等级会随着玩家等级产生一定变化，并不需要练级。他们在战斗中会采取各种各样的行动，且攻击方式各有不同，可以结合自身职业选择配合默契的伙伴。除宠物外全伙伴如下：

名称	出现地点	加入条件	特色
アイザック	クルブルク郊外西（昼）、クルブルク郊外西アイザックの家(夜)	渔师称号达到うで きき	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为龙卷风
アラン	クルブルク 繁华街（昼）、クルブルク 职人街（夜）	料理人称号达到うできき	重视平衡，魔法攻击角色，能让队友魔法攻击力上升
アロ	パ-テル大平原西	猎人称号达到えいゆう	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为满天箭雨
アンジェ	ダルスモルス（昼）、ダルスモルス酒馆（夜）	矿工称号达到マスタ-	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态
アンディ	ボルト宫殿 应接の间（昼）、ボルト宫殿郊外（夜）	主线剧情自动加入	重视防御，物理攻击角色，能提升队员防御力和魔法攻击力
イザベル	クルブルク 大通り（昼）、クルブルク 杂货店（夜）	王国士兵称号达到たつじん	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为风属性回旋击
エリック	クルブルク城 谒见の间（昼）、クルブルク城 エリック王の部屋(夜)	主线剧情自动加入	重视攻击，魔法攻击角色，能使用光属性魔法大范围攻击
エルミ-	コモレヴィ	伐木人称号达到マスタ-	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态，攻击均为水属性
オデオン	魔王の塔 魔王の间	主线剧情自动加入	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为向周围发射冲击波
オラチョ	ボルトボルト 玄关街(昼)、ボルトボルト 玄关街修理工房（夜）	炼金术师称号达到うできき	重视回复，魔法攻击角色，能解除主角异常状态
オランド	ボルトボルト 郊外(昼)、ボルトボルト 宫殿街(夜)	伐木人称号达到たつじん	重视防御，物理攻击角色，能提升队员攻击力和魔法攻击力
オリビア	ボルト宫殿 应接の间（昼）、ボルトボルト海贼船船长室（夜）	主线剧情自动加入	重视攻击，物理攻击角色，白天夜晚服装不同
カレン	クルブルク职人街 ベルンの家	铁匠称号达到うできき	重视平衡，物理攻击角色，能提升队员攻击力
ギガガビト	コモレヴィ	主线剧情自动加入	重视防御，物理攻击角色，能提升队员魔法防御力和魔法攻击力
キスカ	ポツン岛 キスカの家	佣兵称号达到マスタ-	重视平衡，物理攻击角色，能提升队员攻击力
クク	クルブルク郊外东(昼)、クルブルク郊外东ククの家(夜)	魔法师称号达到マスタ-	重视平衡，魔法攻击角色，攻击为火属性攻击，能提升队友魔法攻击力
コンシ-	クルブルク郊外南（昼）、クルブルク繁华街（夜）	佣兵称号达到うできき	重视防御，物理攻击角色，能提升队员防御和攻击
シッケ	ボルトボルト マイムの家(昼)、ボルトボルト服装店(夜)	裁缝称号达到たつじん	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态
シジミ	クルブルク郊外东(昼)、クルブルク郊外东イムカの家	猎人称号达到うできき	重视攻击，物理攻击角色，攻击手段不多，攻击力低
シュシュ	クルブルク郊外西(昼)、クルブルク服装店(夜)	裁缝称号达到うできき	重视平衡，物理攻击角色，能提升队员防御力
ジル	ダルスモルス魔王街 ビストロジル	料理人称号达到マスタ-	重视攻击，魔法攻击角色，必杀技为火属性攻击
ダヨル	ダルスモルス ダヨルの家	佣兵称号达到えいゆう	重视攻击，物理攻击角色，发动必杀时无敌
デッカ-	ボルトボルト 玄关街	木匠称号达到たつじん	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为蓄力2连击
ネク	古代遗迹入口	魔法师称号达到えいゆう	重视攻击，魔法攻击角色，攻击均为风属性
ノ-ラ	星の庭院	通关之后	重视攻击，魔法攻击角色，普通攻击和强攻击为暗属性，必杀技为风属性
ピ-ノ	コモレヴィ（昼）、コモレヴィピ-ノの家（夜）	主线剧情自动加入	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态
ヒカリ	ボルトボルト 玄关街 修理工房	主线剧情自动加入	重视平衡，物理攻击角色，必杀技为火属性，能提升队员魔法攻击力
ファボ	ボルトボルト 宫殿街	魔法师称号达到たつじん	重视平衡，魔法攻击角色，攻击均为水属性攻击，能提升队员魔法防御力
フッカ-	ボルトボルト 渔师集会	渔师称号达到たつじん	重视平衡，物理攻击角色，必杀技为龙卷风，能提升队员魔法防御力
ブル-メ	クルブルク郊外南	猎人称号达到いっぱし	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态
ホイップ	クルブルク职人街(昼)、クルブルク职人街 リックとホイップの家（夜）	木匠称号达到うできき	重视平衡，物理攻击角色，能提升队员攻击力
ホツレ	クルブルク繁华街 コンガス食堂（昼）、クルブルク郊外西(夜)	料理人称号达到いっぱし	重视回复，魔法攻击角色，必杀技为火属性，能解除主角异常状态
モニカ	クルブルク郊外东(昼)、クルブルク郊外东 ヘイホフの家(夜)	伐木人称号达到うできき	重视回复，物理攻击角色，能解除主角异常状态
ユエリア	主角自家	通关之后	重视回复，魔法攻击角色，攻击均为光属性，能解除主角异常状态
ヨサリアン	クルブルク王国士兵集会（昼）、クルブルク职人街（夜）	铁匠称号达到たつじん	重视防御，物理攻击角色，能提升队员防御力和魔法防御力
ラウラ	クルブルク城 ラウラ姫の部屋(昼)、クルブルク 繁华街（夜）	主线剧情自动加入	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为风属性，白天和夜晚服装不同
ラグナロ-	ダルスモルス 魔王大桥	主线剧情自动加入	重视防御，物理攻击角色，能提升队友防御力和攻击力
リモネ	クルブルク 职人街(昼)、クルブルク图书馆（夜）	炼金术师称号达到たつじん	重视攻击，魔法攻击角色，能给敌人带来睡眠、麻痹效果
りゅうごろし	パ-テル大平原西	王国士兵称号达到えいゆう	重视攻击，物理攻击角色，强攻击为回旋斩
リンド	クルブルク郊外南	王国士兵称号达到マスタ-	重视平衡，物理攻击角色，能提升队友攻击力
ル-ザ	ダルスモルス 魔王の塔 魔王の间	通关之后	重视攻击，魔法攻击角色，攻击均为暗属性，必杀技为大爆炸
レルナ	コモレヴィ ピ-ノの家	主线剧情自动加入クリア	重视回复，物理攻击角色，能使用贯通箭多次伤害敌人，能解除主角异常状态
ロ-マン	クルブルク繁华街(昼)、クルブルク 饭馆	王国士兵称号达到うできき	重视防御，物理攻击角色，能提升队友防御力和魔法防御力
ロック	ダルスモルス 郊外(昼)、ダルスモルス 酒馆(夜)	矿工称号达到うできき	重视攻击，物理攻击角色，必杀技为一边回转攻击一边突进
ロビン	ボルトボルト 玄关街	主线剧情自动加入	重视攻击，物理攻击角色，必杀技会引起爆炸
ワズ	クルブルク郊外东 森林中	魔法师称号达到いっぱし	重视攻击，魔法攻击角色，攻击均为风属性

关于时间

游戏中的时间在不断昼夜交替变化，如果在城市内静止不动的话，时间不会发生变化。每交替一次为度过1天，野外的资源会随着时间的流逝而刷新，白天时在自己房间或者旅店休息选择“ねる”会进入第二天，选择“やすむ”会进入到夜晚，白天和夜晚出没的怪物不同，一些强力的怪物只会在夜晚出现，NPC所在位置也有所区别。

职业试炼任务（マスタ-からの试炼）

和头上有问号标志的NPC对话就会获得职业奖励或者试炼任务，试炼任务完成后找相关职业的マスタ-汇报就能获得星星，累积星星可以提升职业称号。当前职业的试炼任务可以从任务界面（クエスト）查看，其他职业的试炼任务可以从执照（ライセンス）界面查看。除了限定必须以什么职业打倒某些怪物的任务外，以其他职业的身分也能完成职业试炼任务，但是只有当前职业才能和マスタ-汇报。



TIPS 长按下能够坐在地上从而快速回复SP，要小心被怪物攻击，最好找一个没有怪物的地方坐下。

居民任务（みんなからのおねがい）

和头上有省略号的NPC对话就会接到居民任务，最多可以同时接取10个任务。任务界面按X可以查看任务NPC位置，按Y可以放弃当前任务，放弃之后也可以再次接到，因此可以比较有策略地先放弃暂时难完成的任务，留出空位来接受简单的任务。完成居民任务能够获得金钱和一些稀有素材、道具。

全居民任务一览：

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
おおきなたまご	しるべじいさん	クルブルク大通り	1	需要1个ビッグエッグ	パ-テル大平原可以采集到
ビリリと辛いヤツ			5	需要3个マスタ-ド	可以在パエリオキッチン购买
小骨の思い出			10	需要1个巨大パ-テルアユ	パ-テル大平原可以钓到
テッペキの门番	モンヴァン	クルブルク城门前	5	需要1个上评价的ブロンズシ-ルド	铁匠称号达かけだし以上可以制作
さらにテッペキの门番			10	需要1个上评价的アイアンシ-ルド	铁匠称号达いつぱし以上可以制作
真のテッペキ门番			15	需要1个上评价的シルバ-シ-ルド	铁匠称号达うできき以上可以制作
ステキなショッピングデイ	サマンサ	クルブルク服装店（昼）、クルブルク大通り（夜）	5	需要1个上评价的タ-タンベレ-	裁缝称号达かけだし以上可以制作
るんるんショッピングデイ			10	需要1个上评价的ストライプミニ	裁缝称号达いつぱし以上可以制作
またまたショッピングデイ			15	需要1个上评价的リボンタイシュ-ズ	裁缝称号达うできき以上可以制作
ハイソにおもてなし	チルダ	クルブルク旅店	5	需要1个上评价的タ-タンベレ-	木匠称号达かけだし以上可以制作
续・ハイソにおもてなし			10	需要1个上评价的ストライプミニ	木匠称号达かけだし以上可以制作
续续・ハイソにおもてなし			15	需要1个上评价的リボンタイシュ-ズ	木匠称号达かけだし以上可以制作
ぼくにミルクを！	カウマン	クルブルク郊外东	1	需要5个うしミルク	可以在郊外东附近的牛身上采集到
ぼくにもっとミルクを！			5	需要3个特浓ミルク	可以在大农场采集到
ぼくに奇迹を！			10	需要3个マジカルオレ	可以自制或者在ダルスモルス酒馆购买
リンゴ・マイ・パワ-	ランバ-	クルブルク郊外南	5	需要10个王国アップル	可以在パ-テル大平原的旅行商人处购买
リンゴ・虹色にかがやいて			10	需要4个虹色りんご	扩张商店之后可以在大农场购买
リンゴ・フォ-エバ-			15	需要99个王国アップル	平日注意搜集，或者直接商店购买
今夜はウナギよ！	ケルマ	クルブルク繁华街	5	需要3条平原ウナギ	渔师称号いつぱし以上可以在パ-テル大平原西钓到
今夜はタイよ！			10	需要3条ポルトタイ	渔师称号うできき以上可以在ポルトポルト郊外钓到
今夜は命がけ！			15	需要1条フグ	巨大フグ也可以，渔师称号うできき以上可以在マバラッパ诸岛钓到
ニンジンの汚名はらさじ	カンツリ	クルブルク郊外南（昼）、クルブルク郊外南カンツリの家（夜）	1	击败5只キャロッテ	怪物在パ-テル大平原东出没
心を鬼にして			5	击败15只キャロッテ	怪物在パ-テル大平原东出没
巨大ニンジンあらわる！			10	击败3只デキャロッテ	怪物在パ-テル大平原东出没
あやしい依赖	ハムズビッチ	クルブルク郊外南	1	需要5个ねむりのもと	ハニワ洞窟的コロバルトフロッグ会掉落
续・あやしい依赖			5	需要5个どくのもと	パ-テル大平原西的フロ-チュカル会掉落
续续・あやしい依赖			10	需要5个まひのもと	パ-テル大平原西的フロ-ヘイル会掉落
ひつじ肉はじゅわっと	マイマイ	クルブルク繁华街酒馆	1	需要10个ひつじ肉	パ-テル大平原的ひつじ会掉落
お米はわさっと			5	需要10个ポルト米	可以在クルかポル购买
とうもろこしはむぎゅっと			10	需要20个とうもろこし	可以在ダルスモルス购买
キグルミの大好物？	レティ-ナ	クルブルク城中庭	5	需要3个草原ぶどう	可以在大平原西商人购买

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
スイカ割り大会のために	レティ-ナ	クルブルク城中庭	10	需要3个砂浜スイカ	可以在杂货店购买
とらわれのイチゴを探して			15	需要3个洞窟イチゴ	可以在コモレヴィ购买
先生に新しいメガネを	ジョ-ジ	クルブルク城ヒュ-ズの部屋	5	需要1个修士のメガネ	炼金术师称号达たつじん可以制作
先生にリラックスを			10	需要1个バンザイサボテン	木匠称号达マスタ-后可以购买
先生に森林浴を			15	需要1个クラゲの木	可以在コモレヴィの森购买
ちいさなイネムリ退治	ハット	クルブルク大通り	1	需要3个ねむりけ	可以在杂货店购买
イネムリ退治ふたたび			5	需要3个极上ねむりけし	炼金术士称号达かけだし可以制作
イネムリ退治　最后の战い			10	需要3个极上ねむばくだん	炼金术士称号达いっぱし可以制作
暖炉の火	コムギ	クルブルク郊外南	5	需要5根コニファ-原木	可以在クルブルク职人街木材店购买
续・暖炉の火			10	需要5根ナンボク原木	可以在ポルトポルト木材店购买
续续・暖炉の火			15	需要5根モミ原木	可以在キリタチ山山顶购买
クルブルクの瞳	ハイン	クルブルク郊外西	5	需要3个トパ-ズ	ハニワの洞窟可以挖掘
クルブルクの泪			10	需要3个アクアマリン	商店扩充后可以在キリタチ山老爷爷家门前商店购买
クルブルクの血			15	需要3个ルビ-	后期商店扩充后可以购买
爱のタマゴ	チルチル	クルブルク繁华街（昼）、クルブルク繁华街餐馆（夜）	1	需要10个とりの卵	可以在クルブルク商店购买，郊外也能采集到
续・爱のタマゴ			5	需要10个おうかん卵	可以在ポルかダル商店购买，郊外也能采集到
续续・爱のタマゴ			10	需要3个マジカルエッグ	可以在ポルかダル商店购买
赤は夕焼け	ファム	クルブルク职人街（昼）、クルブルク繁华街（夜）	5	需要10个レッドベル	可以在大平原西商人购买
青は风流れる空			10	需要20个ブル-ベル	可以在大平原西商人购买
黄色は大地に涌きだす力			15	需要30个イエロ-ベル	可以在大平原西商人购买
おさかな天国	キミィ	クルブルク大通り	1	需要5条王国フナ	可以在クルブルク鱼店购买
报酬は光るチョウチョ！？			5	需要3条コモレヴィマス	コモレヴィの森可以钓到
猫のプライド			10	需要3条ナマズ	巨大ナマズ也可以，ハニワの洞窟可以钓到
わるものにテッツイを	チュ-トロ-	クルブルク大通り	1	击败10个わるもの	在大平原西出没，必须要主角亲自击倒
リ-ダ-たちをたたけ！			5	击败3个わるものリ-ダ-	在大平原西出没，必须要主角亲自击倒
正义は果てなく			10	击败30个わるもの	在大平原西出没，必须要主角亲自击倒
しばしもやすまず・铁	ラフト	クルブルク职人街	5	需要上评价的アイアンハンマ-	铁匠称号达かけだし可以制作
しばしもやすまず・银			10	需要上评价的シルバ-ハンマ-	铁匠称号达かけだし可以制作
しばしもやすまず・超			15	需要上评价的ス-パ-ハンマ-	铁匠称号达かけだし可以制作
キバ！	パンサ-	クルブルク职人街	5	需要2个けもののキバ	可以在クルブルク职人街购买
キバ！キバ！			10	需要2个ぶっといキバ	可以在大平原西商人购买
キバ！キバ！キバ！			15	需要2个たくましいキバ	ユキヒョウ可以掉落
おれのつまみ	ビフ	クルブルク繁华街（昼）、クルブルク繁华街酒馆（夜）	5	需要1个极上ロ-ストマトン	厨师称号达かけだし可以制作
おれのスタイル			10	需要1个极上グ-グ-マトン	厨师称号达いっぱし以上可以制作
おれの相棒			15	需要1个极上麦ジュ-ス	厨师称号达いっぱし以上可以制作
おやさいスパイ大作战	ペジット	クルブルク郊外西（昼）、クルブルク繁华街（夜）	1	需要5个キャベツ	可以在大农场购入或者采集

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
おやさいスパイ大作战2	ベジット	クルブルク郊外西（昼）、クルブルク繁华街（夜）	5	需要5个ナス	可以在ポルトポルト购买
おやさいスパイ大作战3			10	需要5个かぼちゃ	可以在ダルスモルス购买
ひみつのマイルーム	ソミーナ	クルブルク繁华街剧场内（昼）、クルブルク繁华街（夜）	15	需要罪に目覚めた者のいす	木匠称号达たつじん以上可以制作，推荐在任务“大平原の神木をさがして”完成后再制作
续・ひみつのマイルーム			20	需要命を喰らうダイニング	木匠称号达たつじん以上可以制作
续续・ひみつのマイルーム			25	需要悪梦に染まりしベッド	木匠称号达たつじん以上可以制作
ラブのげんかつぎ	グホーン	クルブルク大通り	30	需要1条恋のタイ	ポツン岛可以钓到
モテ体质になりたい!			35	需要极上の恋のうしお汁	厨师称号达たつじん以上可以制作
爱の最终章			40	需要极上ラブばくだん	炼金术师称号达マスター以上可以制作
オムレツとわたし	ブリア	クルブルク繁华街餐馆	10	需要极上とろふわオムレツ	厨师称号达いっぱし以上可以制作
若き日のコンガスの味			15	需要极上魔法のオムレツ	厨师称号达たつじん以上可以制作
失われた味			20	需要极上王祥のオムレツ	厨师称号达たつじん以上可以制作
孙へのプレゼント	モーナ	クルブルク职人街	10	需要3个すてきなリボン	可以在ポルトポルト商店购买
续・孙へのプレゼント			15	需要3个カシミア	可以在クルブルク购买
续续・孙へのプレゼント			20	需要3个マリンシルク	可以在ポルかポツン岛购买
砂漠のフィールドワーカー	ゲオルグ	クルブルク大通り（昼）、クルブルク大通り图书馆（夜）	15	需要3个太阳のカケラ	サンサン砂漠的ゴーレム会掉落
孤岛のフィールドワーカー			20	需要3个星のカケラ	ポツン岛的イモムシ会掉落
浜边のフィールドワーカー			25	需要3个月のカケラ	可以在星の庭院购买
ピッカピカの金の剑	ブルグント	クルブルク大通り武器店（昼）、クルブルク大通り（夜）	15	需要特上特上评价的ゴールドソード	铁匠称号达たつじん以上可以制作
仕上げにこだわる队长の剑			20	需要2特上评价的队长の剑	铁匠称号达たつじん以上可以制作
おれの瞳のような水晶の剑			25	需要特上评价的クリスタルソード	铁匠称号达たつじん以上可以制作
フォーマルは足元から	フェルナンド	クルブルク大通り（昼）、クルブルク大通り旅店（夜）	15	需要上评价以上的剑士のブーツ	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
信赖のブランドへ			20	需要上评价以上的剑士ズボン	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
ファンタスティッコ!			25	需要上评价以上的剑士服	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
いなくなった友だちへ	マルセル	クルブルク繁华街（昼）、クルブルク繁华街剧场内（夜）	25	需要9个そせいやく	可以在商店购买
今そこにいる友だちへ			30	需要极上エリクシール	炼金术师称号达マスター以上可以制作
これからの友だちへ			35	需要极上エリクミスト	炼金术师称号达マスター以上可以制作
お守りとアップリケ・1	マルコ	クルブルク城	5	需要上评价以上的チャーム	炼金术师称号达かけだし以上可以制作
お守りとアップリケ・2			10	需要上评价以上的ブレイブチャーム	炼金术师称号达うできき以上可以制作
お守りとアップリケ・3			15	需要上评价以上的ストロングチャーム	炼金术师称号达たつじん以上可以制作
ユメールのメール・1	ユメール	クルブルク大通り邮局	20	需要特上的ウミガメのぬいぐるみ	裁缝称号达うできき以上可以制作
ユメールのメール・2			25	需要特上的ラクダぬいぐるみ	裁缝称号达たつじん以上可以制作
ユメールのメール・3			30	需要特上的デカウサぬいぐるみ	裁缝称号达マスター以上可以制作
不幸をけとばせ!	トロアンナ	クルブルク繁华街占卜馆（昼）、クルブルク职人街（夜）	25	需要特上的ロイヤルなダイニング	木匠称号达マスター以上可以制作
不幸をけとばせ! 2			30	需要特上的ロイヤルなソファ	木匠称号达マスター以上可以制作
不幸をけとばせ! 3			35	需要特上的ロイヤルなベッド	木匠称号达マスター以上可以制作
パンプキンパイにお愿い	コリッジ	クルブルク郊外西教堂	15	需要1个パンプキンパイ	极上パンプキンパイ也可以
マジカルプリンにお愿い			20	需要1个マジカルプリン	极上魔法のパイ也可以
魔法のパイにお愿い			25	需要1个魔法のパイ	极上マジカルプリン也可以
スイート・ブレックファスト	ポール	クルブルク职人街	1	需要4个草原のはちみつ	可以采集也可以在商店购买
スイート・ランチタイム			5	需要4个高原はちみつ	可以采集也可以在商店购买
スイート・アフタヌーン			10	需要4个孤岛はちみつ	可以采集也可以在商店购买
ひよこたちのごちそう	ヒヨコばあさん	クルブルク大通り	1	需要5个森キノコ	可以采集也可以在商店购买
ひよこたちにごほうびを			5	需要5个山キノコ	可以采集也可以在商店购买
泣かないで　おばあちゃん			10	需要5个洞窟キノコ	可以采集也可以在商店购买
クルブルクと言えば王室!	セリーヌ	クルブルク大通り	5	需要1个极上王室の温野菜	厨师称号达いっぱし以上可以制作
ハンバーグ发祥の地			10	需要1个极上グーグーバーグ	厨师称号达うできき以上可以制作
旅の味はレインボー			15	需要1个极上にじのムニエル	厨师称号达うできき以上可以制作
こんちゅうはかせ・1	トット	クルブルク大通り（昼）、クルブルク大通り武器店（夜）	1	需要1条オウサマバッタ	キリタチ山前可以采集到
こんちゅうはかせ・2			5	需要1条いっぽんツノカブト	ポルトポルト郊外可以采集
こんちゅうはかせ・3			10	需要1条アイアンクワガタ	ダルスモルス郊外可以采集
ヘビ革の海贼・1	リブカ	ポルトポルト海贼船船舱	6	需要1个特上スネークブーツ	铁匠称号达いっぱし以上的铁匠可以制作
ヘビ革の海贼・2			12	需要1个特上スネークヘルム	铁匠称号达いっぱし以上的铁匠可以制作
ヘビ革の海贼・3			18	需要1个特上スネークメイル	铁匠称号达いっぱし以上的铁匠可以制作
テイクミーナッツ!	ピリカ	ポルトポルト宫殿	6	需要15个ナンボクの实	可以采集，到后期也可以购买
テイクミーナッツ2			12	需要10个シュガーの实	可以采集，到后期也可以购买
テイクミーナッツ3			18	需要5个大树の实	可以采集，到后期也可以购买
きょうりゅう肉で腕试し	カリン	ポルトポルト海贼船酒馆	18	需要3个きょうりゅう肉	可以采集，到后期也可以购买
まじゅうの肉でうたげを!			24	需要3个まじゅう肉	可以采集，到后期也可以购买
ドラゴン肉でおたけびを!			32	需要3个ドラゴン肉	可以采集，到后期也可以购买
海边の历史を刻んだ古木	ゾロ	ポルトポルト工房	6	需要1根ナンボク古木	可以采集，到后期也可以购买
砂风の历史を刻んだ古木			12	需要1根シュガー古木	可以采集，到后期也可以购买
海底の历史を刻んだ古木			18	需要1根デザート古木	可以采集，到后期也可以购买
パフェルのミュール	パフェル	ポルトポルト宫殿街	6	需要1个上评价以上ミュール	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
パフェルのパレオ			12	需要2个上评价以上パレオ	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
パフェルのスイムドレス			18	需要3个上评价以上スイムドレス	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
ハニーよ弓を取れ!	ハニー	ポルトポルト宫殿街	6	需要1个特上评价以上的コニファー弓	木匠称号达かけだし可以制作
ハニーにおまかせ			12	需要1个特上评价以上的シュガー弓	木匠称号达かけだし可以制作
さすらいのハニー			18	需要1个特上评价以上的くじらの弓	木匠称号达かけだし可以制作
驱け回るポストマン	ジップス	ポルトポルト宫殿街	18	需要5个ランニングフラワー	可以在大平原西商人购买
幸せ运ぶポストマン			24	需要5个ラッキフラワー	可以在大平原西商人购买
走り出せポストマン			30	需要5个テンションフラワー	可以在大平原西商人购买
おばさんとワニガメ	エムエ	ポルトポルト宫殿街	24	需要1个古めかしいこうら	阶の洞窟的ワニガメ可以掉落
ワニワニ逆ハーレム			30	需要1个まじゅうのしっぽ	マバラッパ诸岛的メスのワニ可以掉落
立方体の海			36	需要1个キングジェル	海底洞窟的うみうしキング可以掉落
最高のタルがイスがわり	リコ	ポルトポルト玄关街（昼）、ポルトポルト宫殿街大商店（夜）	6	需要最高以上评价的タル	木匠称号达いっぱし以上可以制作

TIPS 巨大的资源采集之后隔一段时间才会恢复，可以选择睡觉推动时间前进来刷新。

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
最高のカカシのコートかけ	リコ	ポルトポルト玄关街（昼）、ポルトポルト宫殿街大商店（夜）	12	需要最高以上评价的カカシ	木匠称号达うできき以上可以制作
おへやにかざる宝箱			18	需要最高以上评价的宝箱	木匠称号达たつじん以上可以制作
いきのいい溶岩エビ	カシュ−	ポルトポルト宫殿街餐馆	6	需要3只溶岩エビ	巨大の溶岩エビ也可以
いきのいい砂マグロ			12	需要3条砂マグロ	巨大の砂マグロ也可以
いきのいい氷イカ			18	需要3个氷イカ	巨大の氷イカ也可以
かいぞくごっこ	ボンボ	ポルトポルト玄关街	6	需要30个ミニばくだん	极上ミニばくだん也可以
かいぞくごっこ・复仇篇			12	需要3个极上ミドルばくだん	炼金术师称号达うできき以上可以制作
かいぞくごっこ・完结篇			18	需要1个极上ト−ルばくだん	炼金术师称号达えいゆう以上可以制作
わたしをなぐさめて	ペパロ−ニ	ポルトポルト玄关街	12	需要3个アメジスト	ダルスモルス可以购买
に−に−ぜみの沈默			18	需要3个エメラルド	ダルスモルス可以购买
サファイアの迷宫			24	需要3个サファイア	ダルスモルス可以购买
デマルドの予言	ポリアピッチ	ポルトポルト郊外	2	需要3个土のマナ	土のマナ+也可以
デマルドの予言・2			12	需要3个水のマナ	水のマナ+也可以
デマルドの予言・3			18	需要3个炎のマナ	炎のマナ+也可以
マバラッパ诸岛の大扫除	チャック	ポルトポルト郊外	12	击败10只ココモドキ	在マバラッパ诸岛出没
モンスタ−扫　カ−ニバル			18	击败16只ウミウシ	在海底洞窟出没
ファンタジ−ル英雄フェス			24	击败20只ヤミコウモリ	在贝の洞窟出没
海贼のプロポ−ズ	エドワ−ド	ポルトポルト郊外	12	需要1个上评价以上的アクアマリンリング	炼金术师称号达かけだし以上可以制作
やわらかなドレスを手に			18	需要1个上评价以上的プリンセスラインの服	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
マリッジロ−ズをさがして			24	需要3个マリッジロ−ズ	ポツン岛可以采集到
身だしなみは足元から	ルク	ダルスモルス魔王の塔	12	需要1个上评价以上的砂漠レジャ−ブ−ツ	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
帽子は绅士のたしなみ			18	需要1个上评价以上的砂漠レジャ−キャップ	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
新しい世界へ!			24	需要1个上评价以上的砂漠レジャ−ベスト	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
世界をクリアに	トヨ	ダルスモルス杂货店	12	需要1个特上评价以上的下ふちメガネ	炼金术师称号达かけだし以上可以制作
ブガル−ビ−トでTPO			18	需要1个特上评价以上的黑ふちメガネ	炼金术师称号达かけだし以上可以制作
砂漠のイ−ジ−ライダ−			24	需要1个特上评价以上的三角サングラス	炼金术师称号达かけだし以上可以制作
世界をまたにかける男	ヤエノス	ダルスモルス酒馆（昼）、ダルスモルス沙漠街（夜）	18	需要1个极上骨つきサウルス	厨师称号达うできき以上可以制作
あてがはずれた日			24	需要1个极上まじゅう焼き	厨师称号达たつじん以上可以制作
ドラゴン食うか食われるか			30	需要1个极上ドラゴンソテ−	厨师称号达マスタ−以上可以制作
わたしのコイをよろしくね	ラベル	ダルスモルス图书馆	12	需要1个王国ニシキゴイ	巨大王国ニシキゴイ也可以
海贼にコイをして			18	需要1个海贼のコイ	巨大海贼のコイ也可以
砂漠はただの固い海			24	需要1个魔王コイ	巨大魔王コイ也可以
父への手土产	モ−カリ−	ダルスモルス工房（昼）、ダルスモルス旅店（夜）	24	需要1个タイ焼き	ポルトポルト宫殿街可以购买
マッカランの怒り			30	需要1个星月夜のソファ	木匠称号达うできき以上可以制作
モ−カリ−觉醒!?			36	需要1个最高品质的スペルソ−ド	铁匠称号达かけだし可以制作
大平原の神木をさがして	ペ−タ−	ダルスモルス工房	12	需要1个ア−ス原木	在コモレヴィ商店可以购买
大海原の神木をさがして			18	需要1个ウォ−タ原木	在コモレヴィ商店可以购买
溶岩の洞窟の神木をさがして			24	需要1个ファイア原木	在コモレヴィ商店可以购买
归ってくるまでが冒险	ラグロ	ダルスモルス沙漠街	12	需要3个极上ハイキュアエイド	推荐在任务“ポツン岛で药草采取”完成后完成
デカくてもジャマなだけ			18	需要1个上品质以上的ショ−トマント	裁缝称号达いっぱし以上可以制作
道なき道を进む友のために			24	需要1个上品质以上的ゴ−ルドピッケル	铁匠称号达かけだし可以制作

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
ポツン岛のドラゴン	テマルド	ダルスモルス沙漠街	30	需要3个ドラゴンフライ	可以在ポツン岛采集到
空岛のステンドグラス			36	需要5个ステンドグラスアゲハ	可以在空岛采集到
空岛のよこづな			42	需要10个よこづなツノカブト	可以在ダルスモルス购买
峡谷を安全に	ビンセント	ダルスモルス沙漠街	18	击败20只ジャッカル	在峡谷出没
砂漠を安全に			24	击败16只あらくれサボテン	在沙漠出没
地底湖も安全に			30	击败10只アラクネ	在地底湖出没
ダルスモルスで药草采取	ジエロ	ダルスモルス沙漠街	12	需要10个かつりょく草	在クルブルク可以购买
ポツン岛で药草采取			18	需要10个せいれい草	在クルブルク可以购买
空岛で药草采取			24	需要10个でんせつ草	在クルブルク可以购买
暗の男・ザザ−ク	ザザ−ク	ダルスモルス魔王街	24	需要1个特上评价以上的マジックヘルム	铁匠称号达かけだし可以制作
就任! 魔王军专任锻冶屋?			30	需要1个特上评价以上的マジックア−マ−	铁匠称号达かけだし可以制作
魔王军专任锻冶屋の最后			36	需要1个特上评价以上的あんこく大剑	铁匠称号达かけだし可以制作
レインボウ・ハンタ−	パオ	ダルスモルス魔王街	12	需要15个虹色りんご	在大农场可以购买
レインボウ・ライジング			18	需要10个にじいろかいがら	可以在ポツン岛采集到
オ−バ−・ザ・レインボウ			24	需要5个レインボ−マス	在コモレヴィ商店可以购买
マメゾウの大きな挑战	マメゾウ	ダルスモルス魔王街	12	需要1个マルマルエッグ	在大平原西可以采集到
マメゾウのあくなき挑战			18	需要1个ブリザ−エッグ	在マバラッパ诸岛可以采集到
マメゾウの终わらない挑战			24	需要1个サンダ−エッグ	在沙漠可以采集到
サンサン砂漠で翼龙退治	イッテツ	ダルスモルス郊外	12	击败8只ヒシガタリュウ	在沙漠出没
サンサン砂漠でゴリラ退治			18	击败4只キンニクゴリラ	在沙漠出没
サンサン砂漠でオバケ退治			24	击败1只 さばくユ−レイ	古代遗迹附近，夜晚出没
お部屋を森にしよう!	チャイ	ダルスモルス郊外	18	需要1个森のロ−テ−ブル	木匠称号达たつじん以上可以制作
お部屋を森にしよう! 2			24	需要1个森のソファ	木匠称号达たつじん以上可以制作
お部屋を森にしよう! 3			32	需要1个森のベッド	木匠称号达たつじん以上可以制作
大切な一步のために	サフラン	ダルスモルス郊外	12	击败10只ならずもの	在沙漠出没
续・大切な一步のために			18	击败5只ならずものリ−ダ−	在沙漠出没
续续・大切な一步のために			24	击败30只ならずもの	在沙漠出没
よみがえるホネの龙・1	テスコビッチ	ダルスモルス郊外	18	需要5个イネムリレッグ化石	在ホネの洞窟可以采集
よみがえるホネの龙・2			24	需要3个イネムリボディ化石	在ホネの洞窟可以采集
よみがえるホネの龙・3			30	需要3个イネムリヘッド化石	在ホネの洞窟可以采集
シャモ−ボクサ−	ハンセイ	パ−テル大平原东	5	击败10只シャモ−	在キリタチ山出没
ヘビ−なにのみごと			10	击败5只オオガラヘビ	在キリタチ山中央出没
みざるいわざるキバザル			15	击败1只キバザル	在キリタチ山顶出没
パ−テルの守り手	テリ−	パ−テル大平原东	5	击败10只レッドウルフ	夜晚在大平原东出没，白天在コモレヴィの森入口出没
ぼくだけのヒ−ロ−			10	击败5只コヨ−テ	夜晚在大平原东出没，白天在コモレヴィの森入口出没
ゲ−トキ−パ−			15	击败1只ゴ−スト	夜晚在大平原西出没
名水百选クルブルク	ハ−ベス	ハ−ベスの大农场（昼）、ハ−ベス大农场ハ−ベスの家（夜）	5	需要3个クルブルク岩清水	在ダルスモルス可以购买
名水百选キリタチ			10	需要3个キリタチ雪どけ水	在ダルスモルス可以购买
名水百选マバラッパ			15	需要3个マバラッパ深海水	在ダルスモルス可以购买

任务名称	委托人	委托人所在地	任务要求等级	内容	备注
お野菜のありかた	ジュエル	ハーベスの大农场（昼）、ハーベス大农场ハーベスの家（夜）	5	击败10只カブラ	在大平原西出没
カブのおばけ			10	击败1只デカブラ	在大平原西出没
食えないやつら			15	击败5只デカブラ	在大平原西出没
雪走	ロッコ	キリタチ山山顶	10	击败10只スノーランナー	在キリタチ山山顶出没
雪原にとどろく魂のビート			15	击败2只ユキヒョウ	在キリタチ山山顶出没
雪原を切り裂く赤い口			20	击败1只シルバーファング	在キリタチ山山顶出没
见知らぬ人への依赖	セレブリ	マバラッパ诸岛セレブリ氏の别庄	30	需要1个极上でんせつコーン	厨师称号达ういゆう以上可以制作
颜见知りへの依赖			36	需要1个极上でんせつもり	厨师称号达ういゆう以上可以制作
なれなれしい人への依赖			42	需要1个极上でんせつ焼き	厨师称号达ういゆう以上可以制作
青い海のゾンビそうじ	レイド	マバラッパ诸岛	6	击败15只かいぞくゾンビ	在マバラッパ诸岛出没
青い海のゾンビそうじ・2			12	击败5只あらくれゾンビ	在マバラッパ诸岛出没
青い海のゾンビそうじ・3			18	击败30只かいぞくゾンビ	在マバラッパ诸岛出没
ケビンとたんぽぽわた	ケビン	空岛キャンプ	6	需要30个たんぽぽわた	在ポルトポルト可以购买
ケビンとおひさまわた			6	需要20个おひさまわた	在クルブルク可以购买
ケビンと天使のわた			6	需要10个天使のわた	在コモレヴィ商店可以购买
我が家のヒーロー	ヤージュ	マバラッパ诸岛	6	击败8只カミツキピラニア	在マバラッパ诸岛出没
我が家の守り神			12	击败5只カミツキシャーク	在マバラッパ诸岛出没
我が家の救世主			18	击败1只しまガメ	在マバラッパ诸岛出没
休息のためのヘビ退治	シロロ	パーテル大平原 西	6	击败6只グリーンスネーク	在大平原出没
人生ブルったら负け			12	击败4只ブル	在大平原出没
やすらぎを守って			18	击败1只タウロス	在大平原出没
古代遗迹の大扫除	ウッド	サンサン沙漠	12	击败8只マミー	在古代遗迹出没
じゃまものやっつけて!			18	击败4只ガバットデイモン	在古代遗迹出没
落第トレジャーハンター			24	击败1只キングコブラ	在古代遗迹出没
砂漠の商卖人	ソロヴァン	サンサン沙漠	12	需要1个ダークポールの手	コモレヴィの森奥地可以采集
砂漠の商卖人・2			18	需要1个マオーのカケラ	上交巨大战利品魔王の心脏可以获得
砂漠の商卖人・3			24	需要1个わさび	空岛可以采取
部屋の中のアンブレラ	ハッパ	コモレヴィ	12	需要1根アンブレラの木	在クルブルク家具店贩卖
海の香りの小さな木			12	需要1根シーダルの木	在コモレヴィ商店可以购买
寄りそって咲く小さな花			12	需要1个スマイルフラワー	在クルブルク可以购买



角色的家

角色最初住在狭窄的小房间内，随着故事的进行，只要支付一定的费用就可以搬到比较大的公寓中，甚至还可以在其他两个主城拥有自己的别墅，在地图界面可以直接选择回到自己家中或别墅中，非常方便。家里的家具可以自由摆放，但是不同大小的房间所能摆放的家具个数不同。房间中有仓库（そうこ）可以将背包中物品存放进去，仓库可以通过开心点数的奖励扩张。信箱（ポストー）中会不定期收到来信，有的信件是新手教学，有的是推动主线剧情进行的道具，要注意查看。剧场（シアター）在开启了相关开心奖励后可以收听背景音乐查看过场动画。玩家饲养的宠物也会出现在家中，在没有进行剧情时，可以按X→Y招收为伙伴，同玩家一起冒险。



全房间一栏

房间名称	价格	地点	开启时间
古屋敷	6000リッチ	クルブルク 职人街	故事第二话时
ログハウス	12000リッチ	クルブルク郊外 南	故事第二话时
豪邸	30000リッチ	クルブルク 繁华街	通关一次之后
ポルトポルト 宫殿街（别墅）	50000リッチ	ポルトポルト	故事第三话完结时
ダルスモルス魔王街（别墅）	100000リッチ	ダルスモルス	故事第四话完结时

联机通信

本作支持邂逅通信，邂逅到的玩家形象会出现在游戏中，和其多次对话能够获得对方之前设定好的礼物。在职业集会能够查看当前邂逅的玩家名片，也能选择プロフィールを确认→じぶんのプロフィール来编辑自己的名片，可以选择一样礼物赠送给邂逅的玩家。

游戏暂不支持联网通信，目前官方宣布将有后续DLC，那时将开放联网通信，能够和异地的玩家一起进行游戏，并会追加全新的怪物，开放等级限制等等，截止到截稿为止该DLC还没有公布具体下载时间。目前游戏仅支持最多3名玩家面连，在没有携带NPC伙伴的情况下，可以在职业集会选择参加多人联机，能够到对方的世界或者邀请对方来自己的世界游玩，一起探险。

密码

在邮局内和邮递员对话，输入以下密码能够得到不同的服装或家具，样子都很独特，但服装属性比较一般，初期可以穿穿。

密码	可获得道具
ファンタジール	やわらかプリン
まっかなスイートリトルデビル	悪魔かぶり、プチデビスーツ、小悪魔タイツ、小悪魔シューズ、悪魔のはね
ロデオできめろカウボーイ	テンガロンハット、カウボーイ服、カウボーイチャップス、カウボーイシューズ
てんしたちのうたをきかせて	天使の轮、天使のキトン、天使のステテコ、天使のリスト、天使のくつ、天使のはね
ゆきのひゆきやまゆきだるま	ゆきんこぼうし、ゆきんこ服、ゆきんこズボン、ゆきんこてぶくろ、ゆきんこシューズ
すいへいせんのすいへいさん	セーラーぼうし、セーラートップ、セーラーボトム、デッキシューズ
もこもこひつじさんめーめーめー	めーめーキャップ、ヒヅメのくつ、もこもこスーツ、モコモコてぶくろ
つきあかりのおどりこ	ダンサーシェイド、アスターシャリング、ダンサートップ、ダンスシューズ、ダンサーボトム
ひよこぴちゃぴちゃみずあそび	ビニールプール、海のゆか
ちゃいろいようせいしごとだいすき	ブラウニー人形
ギリギリちょこっとチョコレート	チョコマット
エンヤコラサのドッコイサ	ねじりはちまき、エンヤ、コラサ、ドッコイサ
まるまるまんまるゆきだるま	ゆきだるま

TIPS 任务中需要打倒某怪物的话必须玩家亲自打倒，NPC或者联机的朋友打倒的话不会计算。

职业（ライフ）详解

职业概述

本作共有12种职业，可以分为三类，第一类是擅长攻击的王国士兵、魔法师、佣兵、猎人；第二类是擅长搜集材料的伐木人、渔师、矿工；第三类是擅长制作道具的铁匠、木匠、裁缝、厨师、炼金术师。

在完成每个职业初始任务后玩家可以在职业集会自由转换职业。从不同的NPC可以接到职业试炼任务，完成后累计星星能够提升职业称号，不同的称号会有不同的能力项加成，同时有不同的必杀技。职业称号顺序如下：かけだし→いっぱし→うできき→たつじん→マスター→えいゆう→でんせつ。称号达到マスター时能够听到职业代表歌曲，算是迎来一个小的结束。

几个职业关系相辅相成，战斗类职业能够学会战斗技能击败怪物获得稀有素材；搜集类职业能够从大自然中获得丰富资源；制造类职业能够将资源制作成道具强化玩家实力，因此可以将几个职业都掌握之后再根据需要转换。另外不同的技能在不同的职业下使用加成不同，比如职业是王国士兵时片手剑技能容易升级，活用这一点能够将快速提升技能等级。



王国士兵（王国兵士）



简介：为王国服务的士兵，对坏人毫不留情，守护着人们的安全，是孩子们眼中的英雄。擅长使用片手剑和盾，攻守非常平衡。片手剑攻击速度比较快，对不擅长动作类游戏的人来说也很好上手。ちから、しゅうちゅう和きようさ影响片手剑的最大攻击力，ちから影响较多，じょうぶさ影响防御力。

擅长技能：片手剑、盾术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	回旋ぎり	最大HP+10、じょうぶさ+2
いっぱし	300	ふりあげ	最大HP+20、じょうぶさ+4
うできき	1000	クレセントムーン	最大HP+30、じょうぶさ+6
たつじん	3000	ジャンプギリ	最大HP+40、じょうぶさ+8
マスター	6000	光の剑	最大HP+60、じょうぶさ+12
えいゆう	10000	–	最大HP+90、じょうぶさ+16
でんせつ	18000	–	最大HP+120、じょうぶさ+20

技能：长按A键会发动蓄力攻击，能够将多个敌人进行横扫攻击，不过容易被敌人打断，注意不要在敌人准备攻击时蓄力。必杀技为向前发射的光束波，攻击时空隙比较大，建议对付强敌时从远处释放必杀技，以免被敌人钻孔子打到。装备盾时可以按X进行防御，能够抵挡敌人比较强烈的攻击。没有装备盾时按X为跳起来攻击敌人。在后期近距离攻击敌人容易被打到，面对强敌比较不利，而从远处进行跳跃攻击，或者用必杀技攻击是个不错的选择。

职业试炼任务要点：王国士兵的试炼任务大多是使用指定技能击倒怪物，或者击败指定怪物并上交大型战利品。推荐在和怪物战斗中活用已经学过的技能，这样能一次完成多个任务。



职业相关NPC

名称	出没地点
マスタング	クルブルク王国士兵集会
リンド	クルブルク郊外南
ローマン	クルブルク繁华街（昼）、繁华街餐馆（夜）
イザベル	クルブルク大通り（昼）、クルブルク大通り杂货店（夜）
タップ	クルブルク王国士兵集会
りんごおじさん	クルブルク职人街
りゅうごろし	パーテル大平原 西

佣兵

简介：目标是怪物的孤高士兵，并不为谁服务，只是为了自己才挥动武器，并不持盾而是双手持剑，实力深不见底。和王国士兵一样擅长战斗，但是和王国士兵攻守平衡的特色相比，佣兵更注重攻击，适合喜欢挑战强力怪物的玩家。擅长使用双手剑武器，在着重强化攻击的同时防守相对较弱。同样是以击倒敌人为主要目的的职业，所以能力项注重ちから和じょうぶさ。

擅长技能：两手剑术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フルスイング	最大HP+10、ちから+2
いっぱし	300	ぶんまわし	最大HP+20、ちから+4
うできき	1200	龙卷ぎり	最大HP+30、ちから+6
たつじん	3600	トルネードシュート	最大HP+40、ちから+8
マスター	7500	ボルケーノ	最大HP+60、ちから+12
えいゆう	15000	–	最大HP+90、ちから+16
でんせつ	21000	–	最大HP+120、ちから+20

技能：连续按A键就能给敌人稳定的伤害，头两下是左右平砍，第三下会从头上攻击，第四下会挥舞剑进行旋转攻击，再接第五下的话又能从头开始进行攻击。在对付强敌时除了注意使用连续按A的这套攻击连击外，还可以使用长按A或者X的蓄力攻击，长按A是对前方发射水平方向的冲击波，X是纵向直线冲击波，都能扩大攻击范围，同时给敌人较大伤害。

职业试炼任务要点：佣兵的任务和王国士兵一样，大多是击倒某些怪物，或者使用指定技能击倒怪物。战斗时注意多使用技能，在完成任务的同时也能提升自己的战斗能力。



职业相关NPC

名称	出没地点
セルヴァンテス	クルブルク繁华街酒馆
バラード	クルブルク繁华街酒馆
コンシー	クルブルク郊外南（昼）、クルブルク繁华街（夜）
グスタフ	パールテ大平原东
ハンニバル	ポルトポルト宫殿街（昼）、ポルトポルト宫殿ホール（夜）
ダヨル	ダルスモルス魔王街ダヨルの家
キスカ	ポツン岛キスカの家

猎人（狩人）



简介：擅长使用弓箭，热爱自然的职业，虽然偶尔也会接取讨伐怪物的任务，但既不是为了国家，也不是为了证明自己的实力，而是为了生存。猎人使用弓箭捕获猎物，弓箭的射程非常长，所以能够给趁敌人没有发觉时对其发动攻击。能够进行毒、麻痹等有附加状态的攻击，对超强力敌人来说很可能会带来致命伤害。由于需要两手持弓箭，因此不可装备盾牌，能穿着的防具也大多比较轻便。战斗力除了受きようさ影响较大之外还受ちから和しゅうちゅう影响。

擅长技能：弓术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	眠りの矢	ちから+1、きようさ+2
いっぱし	500	乱れうち	ちから+2、きようさ+4
うでき	1500	流れ星	ちから+3、きようさ+6
たつじん	4000	アロ-流星群	ちから+4、きようさ+8
マスタ-	7000	アロ-スト-ム	ちから+6、きようさ+12
えいゆう	10000	–	ちから+8、きようさ+16
でんせつ	16000	–	ちから+10、きようさ+20

技能：需要注意与敌人拉开距离进行攻击的职业，使用弓箭攻击和使用剑一样都是按A进行攻击，能够自动进行瞄准。如果有多个敌人需要按Y锁定目标，按住A会进入蓄力状态，蓄力到最大时松开A键就会发射贯通箭。在使用弓箭时按方向键就能切换蓄力模式，共有普通弓箭、毒箭、麻痹箭、催眠箭四种模式，但是由于称号关系不能选择还没学会的模式，使用催眠箭能够将某些怪物催眠之后着手清理其他怪物，避免被围攻。另外长按B能够发动忍足，不容易被敌人发现玩家，从而拉开距离对其发射弓箭展开突袭。注意忍足会消耗SP，SP耗光忍足状态就会消失。

职业试炼任务要点：大多为使用指定技能、击倒指定敌人、带来指定素材，偶尔也有帮助有困难的居民的任务。由于猎人比较不耐打，在挑战任务之前最好备好回复药品。

职业相关NPC

名称	出没地点
イムカ	クルブルク郊外东（昼）、クルブルク郊外东イムカの家（夜）
ブル-メ	クルブルク郊外南
ババさま	クルブルク郊外南
シジミ	クルブルク郊外东（昼）、クルブルク郊外东イムカの家（夜）
アロ	パ-ルテ大平原东
オイ	ポルトポルト宫殿街
ボイド	ダルスモルス郊外

魔法师（魔法使い）



简介：向精灵借取自然之力，浓缩成不可思议的力量发射出魔法。能够自由操纵魔法攻击，也能进行回复的职业，喜欢帮助他人，对付难缠的敌人时能够发挥超强作用。擅长4种属性魔法，既能攻击也能回复。针对敌人弱点使用对应属性魔法攻击的话能够对其造成较大的伤害。能力项かしこさ最影响其攻击力，其次是しゅうちゅう。

擅长技能：魔法术、火の精灵、水の精灵、风の精灵、大地の精灵

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フレイムボ-ル	かしこさ+2、しゅうちゅう+1
いっぱし	400	ファイア-スト-ム	かしこさ+4、しゅうちゅう+2
うでき	1300	スタ-ドロップ	かしこさ+6、しゅうちゅう+3
たつじん	3500	バクレツファイア-	かしこさ+8、しゅうちゅう+4
マスタ-	7500	スタ-ドライブ	かしこさ+12、しゅうちゅう+6
えいゆう	12000	–	かしこさ+16、しゅうちゅう+8
でんせつ	16000	–	かしこさ+20、しゅうちゅう+10

技能：面对不同的怪物要针对其弱点使用不同的属性攻击，这样能带来更大的伤害。变更属性是在持有魔杖时按方向键选择，不同属性的魔法攻击特征不同，大地魔法是可以回复自身HP的宝贵魔法，习得之后在使用其他职业时也能发挥作用。长按A键、X键能进入蓄力状态，前者是单体魔法，后者是群攻。两者发动都需要消耗SP，如果不断使用会令SP迅速耗光，注意回复。

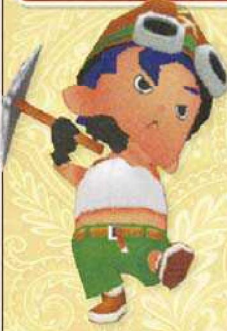
职业试炼任务要点：魔法师最大的优势在于可以使用回复魔法，因此即使是挑战很强的敌人也可以与其打消耗战，不断回复自身HP并抽空攻击，但要注意如果伤害过大还是需要准备回复道具。部分任务需要用指定魔法击倒一定数量的怪物，注意一定要亲手击倒，伙伴击倒并不算在内。



职业相关NPC

名称	出没地点
クロ-ネ	クルブルク郊外东ククの家
クク	クルブルク郊外东（昼）、クルブルク郊外东ククの家（夜）
ワズ	クルブルク郊外东
ファボ	ポルトポルト宫殿街
カニア	ダルスモルス魔王街魔法学校（昼）、ダルスモルス魔王街（夜）
ネク	サンサン沙漠古代遗迹前
ソラシド	空岛

矿工（采掘师）



简介：矿工经常在山洞中寻找矿脉，挥舞着铁锹不断敲击矿石，将挖到的宝石卖给素材店换取大量金钱，如果找到珍贵的化石和宝石，一挖千金也不再是梦想。矿工是可以采集矿石的特殊职业，随着技能等级的提升能够得到的矿石也更加珍贵。矿石是制作防具、武器必不可少的素材，能为其他职业提供原材料。注重能力项为ちから和しゅうちゅう。

擅长技能：采掘

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから+2、しゅうちゅう+1
いっぱし	500	根性ため	ちから+4、しゅうちゅう+2
うでき	1200	ピッケルブ-ン	ちから+6、しゅうちゅう+3
たつじん	4000	ド根性ため	ちから+8、しゅうちゅう+4
マスタ-	8000	大地の奥义	ちから+12、しゅうちゅう+6
えいゆう	12000	–	ちから+16、しゅうちゅう+8
でんせつ	17500	–	ちから+20、しゅうちゅう+10

技能：找到矿石弱点攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的矿石。按A能进行蓄力攻击，可以先对矿石进行普通攻击，在矿石HP只有一点时使用蓄力攻击最后也会获得Excellent评价。在矿工职业下可累积必杀槽，满了之后可以按X发动必杀技对矿石造成大幅伤害。

职业试炼任务要点：大多为挖掘某些矿石，有些稀有矿石比较难出现，待技能升级后再来挑战的话比较好。在挖掘过程中要注意得到Excellent评价也能增加稀有矿石的产出几率。



职业相关NPC

名称	出没地点
デグダス	クルブルク郊外东
メアリ-	クルブルク职人街（昼）、クルブルク职人街デグダスの家（夜）
ダニエル	クルブルク郊外东
モグいちろう	クルブルク郊外东
メタロ-	ポルトポルト宫殿街商店（昼）、ポルトポルト玄关街旅店
モグじろう	ポルトポルト郊外
ロック	ダルスモルス郊外（昼）、ダルスモルス酒馆（夜）
アンジェ	ダルスモルス沙漠街（昼）、ダルスモルス酒馆（夜）
モグみ	ダルスモルス郊外

TIPS NPC白天和夜晚呆的地方有所不同。

伐木人（木こり）



简介：使用斧子砍伐树木的职业，备受自然恩惠，悠闲生活的守林人。寻找整个范特西鲁大陆上珍贵的树木是伐木人的职责。采伐的原木可以贩卖给素材商店，也能由木匠加工成各种角材，从而制作丰富多彩的道具。不具备攻击技能，因此比较依赖自身防具和攻击武器的装备。注重能力项是ちから和きようさ。

擅长技能：伐采

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから+2、きようさ+1
いっぱし	300	気合ため	ちから+4、きようさ+2
うでき	1100	スピンドルアックス	ちから+6、きようさ+3
たつじん	4500	スーパー気合ため	ちから+8、きようさ+4
マスター	9000	たましいのめざめ	ちから+12、きようさ+6
えいゆう	15000	–	ちから+16、きようさ+8
でんせつ	24000	–	ちから+20、きようさ+10

技能：树木和矿床一样都有自己的弱点，在伐木时可以不断移动寻找弱点攻击。找到弱点进行攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的原木。按A能进行蓄力攻击，可以先对树木进行普通攻击，在HP只有一点时使用蓄力攻击，最后也会获得Excellent评价。贵重的古木在受伤后会缓缓恢复，要注意把握时机一口气将其砍伐，如果中间停顿时间过长和可能之前做的都会变成无用功。

职业试炼任务要点：需要去各种各样的地方以获取多种多样的原木。有些稀有的古木比较少见，可以等技能升级后再来挑战。注意刻意获得Excellent评价也能增加稀有道具的出现率。



职业相关NPC

名称	出没地点
ヘイホフ	クルブルク郊外东ヘイホフの家
モリスン	クルブルク郊外东
モニカ	クルブルク郊外东（昼）、クルブルク郊外东ヘイホフの家（夜）
リーフ	クルブルク郊外东
エルミー	コモレヴィ
オランド	ポルトポルト郊外（昼）、ポルトポルト玄关街（夜）
バタタ	ポルトポルト郊外
モックル	ダルスモルス魔王街图书馆（昼）、ダルスモルス郊外（夜）
マメッテ	ダルスモルス郊外

渔师



简介：肩扛钓竿在世界的河川中和鱼儿们战斗的职业。并不是每天都可以悠闲垂钓，偶尔需要和巨大的鱼进行对决，奋斗目标是钓尽幻之鱼和领主之鱼。钓到的鱼可以贩卖换取金钱，也可以作为料理的材料。和各地的猫对话可以得知本地特产鱼类。没有攻击技能的职业比较依赖防具和武器的装备。しゅうちゅう对攻击力影响比较大，かしこさ和きようさ也有一定影响。

擅长技能：钓り

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	引きよせ	かしこさ+1、しゅうちゅう+2
いっぱし	350	集中	かしこさ+2、しゅうちゅう+4
うでき	900	空中一本钓り	かしこさ+3、しゅうちゅう+6
たつじん	2700	无心	かしこさ+4、しゅうちゅう+8
マスター	5500	行云流水の心	かしこさ+6、しゅうちゅう+12
えいゆう	8000	–	かしこさ+8、しゅうちゅう+16
でんせつ	13000	–	かしこさ+10、しゅうちゅう+20

技能：在鱼咬钩瞬间按A能够对其造成巨大伤害，然后持续按A就能损耗鱼的血槽最终将其钓起。注意画面左上角有一个表示钓线状态的槽，到达红色位置时表示钓线到达临界点，需要配合鱼的方向推动滑杆，放松钓线。在渔师职业时，按X可以进行蓄力攻击累积必杀草，必杀槽满后也可以按X发动必杀攻击。

职业试炼任务要点：所有任务内容都和钓鱼相关，随着称号的上升钓鱼难度会越来越高，需要到达的地点会越来越危险，这时就需要其他职业辅助，另外部分珍贵的鱼比较难钓到，可以等技能升级后再来挑战。



职业相关NPC

名称	出没地点
つりせんにん	クルブルク郊外西
アイザック	クルブルク郊外西（昼）、クルブルク郊外西アイザックの家（夜）
ササミ	クルブルク郊外西
アッカー	ポルトポルト钓鱼人协会（昼）、ポルトポルト郊外（夜）
サムペペ	ポルトポルト玄关街（昼）、ポルトポルト钓鱼人协会（夜）
セボーン	ポルトポルト钓鱼人协会
サバ	ポルトポルト郊外
ダバサ	ダルスモルス魔王街
アンチョビ	ダルスモルス郊外

厨师（料理人）



简介：使用新鲜的食材，制作美味的料理，温暖每个人的心。以搜集料理菜单以及提升料理技术为目标在范特西鲁展开冒险。可以制作各种料理的职业，料理不仅可以回复角色HP、SP还能带来各种属性加成，为玩家的冒险提供便利。部分料理的素材可以购买到，但是珍贵的素材往往需要击败怪物或者靠其他职业采集，因此需要其他职业辅助。注重しゅうちゅう和きようさ两种能力项。

擅长技能：料理、肉料理の知识、鱼料理の知识、蛋・野菜料理の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	しゅうちゅう+2、きようさ+1
いっぱし	500	–	しゅうちゅう+4、きようさ+2
うでき	2200	フランベ	しゅうちゅう+6、きようさ+3
たつじん	6000	调味料の知识	しゅうちゅう+8、きようさ+4
マスター	15000	ドリーミングタイム	しゅうちゅう+12、きようさ+6
えいゆう	25000	–	しゅうちゅう+16、きようさ+8
でんせつ	59800	–	しゅうちゅう+20、きようさ+10

技能：点击料理台开始制作料理后，会有三个步骤反复进行，可以在画面左下角看到步骤顺序，需要用滑杆将人物移动到指定步骤的操作台，再按对应的按键完成步骤。步骤都完成后能累计料理完成度，画面右上角有剩余时间，在剩余时间内达到100%完成度就能成功制作料理。使用勺子搅动在左侧，需要长按A键；切割在中间，需要快速连打A键；翻炒在右侧，需要当标志走到圆圈位置时按下A键。在操作台会有黄色圆球出现，吃到能够增加右下角必杀槽。必杀槽累计满后可以按X发动短时间内的自动制作。反复制作一样道具能够开启复数制作、自动制作等选项。在获得调味料の知识技能后能够在料理中添加调料，需要根据料理简介中提到口味添加，成功添加后会有附加属性加成。

职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定料理，有的料理需要制作多份。材料的搜集必不可少，渔师能够钓到稀有鱼类对厨师是最大的帮助，可以注意切换职业搜集素材后再来制作料理。

职业相关NPC

名称	出没地点
コンガス	クルブルク繁华街饭馆
ホツレ	クルブルク繁华街饭馆（昼）、郊外西
アラン	クルブルク繁华街、クルブルク职人街
フリッツ	クルブルク繁华街饭馆
パエリオ	ポルトポルト宫殿街商店（昼）、ポルトポルト玄关街旅店
ミリアン	マパラッパ诸岛
ジル	ダルスモルス魔王街

铁匠（锻冶屋）



简介：在锻冶屋辛勤工作，制作防具、武器以及其他职业必须的道具。名铁匠制作的道具上都会刻有他的名字，对于需求最强武器、最强装备的的勇者们来说铁匠是最好的朋友。需要矿石、宝石等素材，矿工搜集的材料对这个职业来说非常有用。制作道具需要用力敲打矿石，因此能力项注重提升じょうぶさ和しゅうちゅう。

擅长技能：锻冶、武器の知识、防具の知识、金属制道具の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ+2、しゅうちゅう+1
いっぱし	500	–	じょうぶさ+4、しゅうちゅう+2
うできき	1500	ヘビ-ストライク	じょうぶさ+6、しゅうちゅう+3
たつじん	6000	副素材の知识	じょうぶさ+8、しゅうちゅう+4
マスタ-	16000	ダンシングハンマ-	じょうぶさ+12、しゅうちゅう+6
えいゆう	30000	–	じょうぶさ+16、しゅうちゅう+8
でんせつ	59760	–	じょうぶさ+20、しゅうちゅう+10

技能：点击锻冶台开始制作道具后，基本步骤和料理类似，冷却在左侧，需要长按A键；翻转矿石在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键；敲打矿石在右侧，需要快速连打A键。在获得副素材の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性



职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定道具，有的道具需要制作多份。材料的搜集必不可少，矿工能够采掘到的矿石非常有用，可以注意切换职业搜集素材后再来制作道具。

职业相关NPC

名称	出没地点
バルカン	クルブルク工房
カレン	クルブルク职人街（昼）、クルブルク职人街 ベルンの家（夜）
ヨサリアン	クルブルク国王士兵及会所（昼）、クルブルク职人街（夜）
ティンカ	クルブルク工房
アイファンスミス	熔岩の洞窟 秘密の锻冶场
デュラン	泷の洞窟
チュリオス	ポルトポルト玄关街（昼）、ポルトポルト宫殿街（夜）

木匠（大工）



简介：将原木加工成木材，再打造出美丽的家具、木质道具的职业，支持着范特西鲁人民的生活，点缀大家温暖的家园。以制作木制家具为主，钓竿、魔法杖、弓箭等木质武器也由他们打造，并不擅长攻击，需要伐木人配合搜集大量的原木。能力项注重じょうぶさ和きようさ。

擅长技能：大工、家具の知识、木制武器の知识、木制道具の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ+2、きようさ+1
いっぱし	600	–	じょうぶさ+4、きようさ+2
うできき	2000	ホッピングチョップ	じょうぶさ+6、きようさ+3
たつじん	8000	副素材の知识	じょうぶさ+8、きようさ+4
マスター	18000	ハンドレッドハンド	じょうぶさ+12、きようさ+6
えいゆう	30000	–	じょうぶさ+16、きようさ+8
でんせつ	59830	–	じょうぶさ+20、きようさ+10

技能：点击锯木台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。刨子在左侧，持续按A键；锯子在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；锤子在中间，需要快速连打A键。在获得副素材的知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。



职业试炼任务要点：任务大多需要制作木制品，需要大量木材原料，因此搜集素材非常重要，可以切换成伐木人搜集素材后再来制作，部分道具制作比较有难度，可以替换工具、提升技能后再来尝试。

职业相关NPC

名称	出没地点
リック	クルブルク工房
ホイップ	クルブルク职人街（昼）、クルブルク职人街リックとホイッポの家（夜）
ソイヤ	クルブルク工房
ビ-	クルブルク职人街
バ-	クルブルク职人街
マ-モ	コモレヴィ
デッカ-	ポルトポルト玄关街

裁缝（裁缝师）



简介：细心温柔的裁缝们，以手中针线为大家缝制温暖衣物，一针一线都饱含爱意，将幸福穿在范特西鲁世界每个人的身上。以草、花、动物的绒毛为原料缝制各种制品。除了可以制作丰富多彩的服装，为不能穿着盔甲的职业提供最棒的防具外，还可以制作各种家具、摆设，装扮大家的房间。不擅长战斗，注重能力项为かしこさ和きようさ。

擅长技能：裁缝、服の知识、织物の知识、小物の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ+1、きようさ+2
いっぱし	500	–	かしこさ+2、きようさ+4
うできき	2000	ワ-キングハイ	かしこさ+3、きようさ+6
たつじん	5000	アップリケの知识	かしこさ+4、きようさ+8
マスタ-	13000	オリジナルブランド	かしこさ+6、きようさ+12
えいゆう	25000	–	かしこさ+8、きようさ+16
でんせつ	58450	–	かしこさ+10、きようさ+20

技能：喜欢打扮自己的玩家必须尝试的职业，各种各样的服装能将角色装扮得极具特色。点击针线台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。针在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；剪刀在左侧，快速连打A键；缝纫机在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键。在获得アップリケの知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。

职业试炼任务要点：任务大多需要制作布制品，布料的制作需要搜集各种素材，某些素材很难找到时建议推动主线剧情前进，以开放更多地图，另外在冒险过程中要注意搜集路边的道具，这些都很可能成为裁缝任务的原材料。



职业相关NPC

名称	出没地点
マイム	クルブルク工房
シュシュ	クルブルク郊外西（昼）、クルブルク服装店（夜）
チャコ	クルブルク大通り（昼）、クルブルク服装店（夜）
プ-リ-	クルブルク工房
シッケ	ポルトポルト宫殿街マイムの家（昼）、ポルトポルト服装店（夜）
ライラ	ポルトポルト服装店
ボビン	ダルスモルス工房

TIPS 事件进行过程中不能和NPC或者宠物组队。

炼金术师

简介：活用自己的知识和技术，在研究室内日夜研究，对各种化学反应进行试验，制造丰富多彩的道具。擅长制作药品、装饰品的职业，除了各种回复药品外，还有丰富多彩的强化类药品，为提升角色能力做出了贡献。另外各种作用不同的炸弹也能在冒险的旅途中起到帮助。

擅长技能：炼金术、药の知识、アクセサリ–の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ+2、きようさ+1
いっぱし	700	–	かしこさ+4、きようさ+2
うできき	2200	クイックステップ	かしこさ+6、きようさ+3
たつじん	6500	触媒の知识	かしこさ+8、きようさ+4
マスター	13000	ラピッドステップ	かしこさ+12、きようさ+6
えいゆう	25000	–	かしこさ+16、きようさ+8
でんせつ	58620	–	かしこさ+20、きようさ+10

技能：点击研究台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。烧瓶在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；试管在中间，快速连打A键；搅拌在左侧，持续按下A键。在获得触媒の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具具增加更多附属属性。

职业试炼任务要点：和铁匠、裁缝等职业不同，任务条件不只是制作某些道具，还有要接受不同人的委托搜集素材等等跑腿的任务，当然调和也是必不可少的，所需素材需要平时注意搜集。

职业相关NPC

名称	出没地点
ヤ–ク	クルブルク图书馆
リモネ	クルブルク职人街（昼）、クルブルク图书馆（夜）
ポッサ	クルブルク大通り
ケミスト	クルブルク图书馆
オラチョ	ポルトポルト玄关街（昼）、ポルトポルト修理工房（夜）
スヌ–ズ	ダルスモルス炼金术师研究所
ジニアス	ダルスモルス炼金术师研究所



流程详解

游戏的主线流程共7章，在クエスト菜单中的スト－リ－可以查看各章故事名称，但是由于各职业都有属于自己的故事，而玩家触发各职业故事的顺序不同，因此每个玩家的故事编号都不太一样，这里将所有职业故事放在序章后讲解。



1.クルブルク
2.パ-テル大平原东
3.ハニワ洞窟
4.キリタチ山（山麓）
5.泷の洞窟
6.熔岩の洞窟
7.キリタチ山（山顶）
8.コモレヴィの森
9.コモレヴィの森（奥地）
10.コモレヴィ
11.パ-テル大平原西
12.ハ-ベス大农园
13.砂漠への谷
14.ポルトポルト
15.マバラッパ诸岛
16.贝の洞窟
17.海底洞窟
18.ダルスモルス
19.サンサン砂漠
20.ホネの洞窟
21.地底湖
22.古代遗迹
23.ポツン岛（影の洞窟）
24.空岛

序章 ファンタジ-ルへようこそ

流程

走出屋子调查邮筒，阅读国王的信。

和メグ阿姨对话。

来到职业集会（ライフギルド），听取职业介绍，正式转职成最初的职业。

来到广场，发生剧情，救了蝴蝶。

来到城堡，走到楼梯上方发生剧情，再次帮助蝴蝶，蝴蝶变成领带，进入谒见の间。

从国王那得到世界地图和300金钱，走出城堡触发剧情。

根据玩家选择的职业不同，去拜见不同的职业マスタ-。



王国士兵 平和の守り手

流程

到王国士兵集会和マスタング对话，得到装备。

走出王国士兵集会，和リンド对话。

来到郊外交通工具租赁处，和ザベル对话学习片手剑技能。

装备武器之后和ザベル对话，击败人偶。

到肉铺前和ロ-マン对话，学会盾技。

来到咖啡馆和店主对话得知最近有奇怪的人出没。

到郊外南侧，和守卫对话，学会回转攻击。

来到苹果大树位置，将坏人打倒取回咖啡馆苹果。

回到咖啡馆和店主对话完成任务。

回到王国士兵集会所向マスタング报告，被认定为合格的王国士兵。

佣兵 战いのはじまり

流程

来到酒馆先后和セルヴァンテス、バラ-ド对话。

在酒馆前和コンシ-会合。

TIPS 成为マスタ-后制作的道具会留下制作人的名字。

来到郊外西侧调查农场里的锻炼石，学会双手剑技能，装备武器后和ダヨル对话击碎锻炼石。

来到郊外南侧和カンツリ对话，击败出现的怪物。

回到酒馆和セルヴァンテス对话，学会新的技能。

来到郊外西侧和ダヨルダヨル对话，击败怪物。

回到酒馆向セルヴァンテス报告，被认定为合格的佣兵。

猎人 大自然とともに

流程

到郊外东侧イムカ家门前和イムカ对话，得到武器。

来到郊外南和绵羊牧场的ブルーメ对话，学会弓箭技能。装备弓箭后和ブルーメ对话击碎练习用靶，和睡着的アロ对话，再和ブルーメ对话学会忍步。

在南侧道路有蜂巢的树附近击败蜜蜂，得到蜂蜜。

回到绵羊牧场把蜂蜜给アロ，学会新技能。

来到郊外东侧和ババさま学会睡眠箭。

回到郊外树林和ブルーメ对话，调查罐子击败怪物。

和イムカ报告，被认定为合格的猎人。

魔法师 精灵の声をきけ

流程

在郊外东侧クク家门口和クローネ对话，得到魔法杖。

来到魔法学校和クク对话。

去郊外东侧的树林和クク对话学会魔法技能。调查森林中的池塘和大树桩，水精灵和木精灵分别成为伙伴。

向クク报告，学会新的技能。装备装备之后和クク对话用水魔法击倒稻草人。

在森林深处有怪物暴走，击败之后学会火魔法。

回到クク家和コリッジ对话，听到他的烦恼。

来到郊外西侧和コリッジ对话。来到瀑布前和カニア对话。

到飞船场附近调查行李和风精灵对话成为伙伴。向カニア报告学会新技能。

来到教堂听说クク去追幽灵了。

在夜晚来到农场和クク对话击败幽灵。

回到クク家向クローネ报告，被认定为合格的魔法师。



矿工 情熱のピッケル

流程

来到郊外东侧矿石采掘场和デグダス对话，去デグダス家。

在职人街デグダス家附近和メアリー对话。

回到郊外东侧采掘场和デグダス对话，学会挖掘技能，和ロック对话得到道具。将附近的铜矿挖掘出之后和デグダス报告。

去职人街的矿石商店将3个矿石卖掉，和アンジェ对话得到委托。

回到采掘场和デグダス对话听说鼹鼠的事情，和モグいちろう对话得到情报。

来到郊外西侧将教堂里侧的铜矿挖掘后得到特殊道具。

来到酒馆和アンジェ对话用道具交换宝石。

来到デグダス家将宝石给他，被认定为合格的矿工。

伐木人 传说のフォレストマン

流程

到郊外东侧ヘイホフ家和ヘイホフ对话得到斧子。

来到郊外东侧森林，和モリスン对话学会伐木技能。

从森林深处モニカ处得到道具，将树木砍倒得到原木，向モリスン报告。

和モニカ一起到职人街木材店，将原木卖掉。

来到工房和モリスン对话。

来到酒馆和ヘイホフ对话三次，走出酒馆在喷水池旁救了エルミー。

来到郊外西侧在农场发现巨大的树，砍伐后得到特殊道具。

回到工房将道具交给だいじん。

来到郊外东侧森林和モリスン对话，被认定为合格的伐木人。

渔师 めざせ钓り

流程

在郊外西侧钓鱼场附近和つりせんにん对话，得到钓竿，和アイザック对话。

在郊外南侧桥梁附近钓鱼。

来到繁华街的鱼店将鱼卖掉。

来到旅店和セボーン对话，得知苹果鱼的消息。

在钓鱼场和つりせんにん对话，得知猫的情报网。

在メグ阿姨家附近和ササミ对话。

在郊外南侧苹果树附近钓鱼，钓到苹果鱼之后拿回旅店，交给セボーン。

回到钓鱼场向つりせんにん报告，被认定为合格的渔师。

厨师 おいでませ コンガス食堂

流程

在餐馆和コンガス对话，和ホツレ对话记住新菜单。

在郊外南侧的农场和カンツリ对话得到两个萝卜。

回到餐馆和ホツレ对话学会新技能，用料理台制作料理，交给コンガス。

在郊外西侧的农场和ドードン对话，得到鸡蛋。

在郊外东侧奶牛场和ヨーデル对话，得到牛奶。

在蔬菜店和店员对话打听到消息，在参观门口和パエリオ对话得到素材。

回到餐馆制作特殊料理，交给パエリオ，从アラン那学会新菜单。

向コンガス报告，被认定为合格的厨师。

铁匠 响けよハンマー

流程

在工房和バルカン对话，得到锤子，和ティンカ对话学到新配方。

来到郊外东侧采掘场和ダニエル对话，得到铜矿。

回到工房和ディンカ对话学会冶炼技能，在制作台制作道具，和バルカン对话接到委托。

来到ベルン家和カレン对话记住特殊配方。

来到矿石商店和店员对话得到道具。

来到郊外南侧和绵羊牧场的ブルーメ对话得到道具。

来到繁华街的酒馆询问ベルン的行踪。

在酒馆前遇到アイアンスミス。

回到工房和バルカン对话学会技能，在制作台制作道具“ブロンブソード”。

和ベルン对话学会新技能。

向バルカン报告，被认定为合格的铁匠。

木匠 名人への道

流程

在工房和リック对话得到工具，和ソイヤ对话学会配方。

来到郊外东侧森林和モリスン对话得到原木。

回到工房和ソイヤ对话学会技能，在制作台制作道具，向ソイヤ报告。

在リック和ホイップ家和リック对话，学会新的技能。

来到家具店和カグール对话记住特殊配方。

来到职人街木材店和店员对话得到木材。

来到郊外西侧和教堂前的シュシュ对话得到道具。

回到木材店和店员对话得到材料，在リック和ホイップ家前面遇到ビー和バー，分别和他们对话。

回到工房从リック那学到新技能。

在制作台制作特殊道具，然后向リック报告。

和カグール对话，之后向リック报告，被认定为合格的木匠。

裁缝 まごころを縫いこめて

流程

在工房和マイム对话得到工具，记住新配方，向プーリー询问消息。

来到郊外西侧和教堂前シュシュ对话得到素材。

回到工房和プーリー对话学得裁缝技能，在制作台制作道具，向マイム报告，记住新配方。

来到服装店和チャコ对话

来到职人街布店和店员对话得材料。

来到郊外南侧和农场附近的シッケ对话，来到绵羊牧场和メリー对话，得到羊毛。

吧羊毛交给シッケ。

回到工房和プーリート对话学会新技能，用制作台制作服装。

把制作好的服装给工房门口的チャコ。

回到工房和マイム报告，被认定为合格的裁缝。

炼金术师 炼金は爆発だ

流程

来到图书馆和ヤーク对话，和ケミスト对话学会新技能。

来到郊外南侧，和桥附近リモネ对话，得到材料。

回到图书馆和ケミスト对话，在制作台制作药品，然后向ヤーク报告。

去和杂货店前ボッサ对话，记住特殊配方。

在职人街木材店和炼金材料商店分别和店员对话得到道具。

和广场女神像前スヌーズ对话。

回到图书馆和ヤーク对话学会新的技能，在制作台制作道具。

将道具交给在杂货店前的ボッサ。

回到图书馆和リモネ报告，被认定为合格的炼金术师。



TIPS 解散气绝的伙伴并不会消耗そせいやく。

第一话 はじまりはドッカ-ン

流程

被巨响惊醒和蝴蝶对话，触发剧情。

↓

和メグ阿姨对话，前往パ-テル大平原，寻找其他落石。

↓

在郊外南侧遇到蓝帽子小男孩，帮他摆脱护卫追逐后一起向パ-テル大平原出发寻找落石。

↓

来到地图左上パ-テル大平原东侧发生剧情，询问王国士兵落石头位置。

↓

来到大平原地图左下的ハニワ洞窟，查看禁止入内看板触发剧情。

↓

进入洞窟，在最里侧触发剧情，击碎黑色怪石。

↓

回家和メグ阿姨对话，发生剧情，开启新的蝴蝶任务。

商店　SAVE　コモレヴィの森　キリタチ山　パ-テル大平原西　ハニワの洞窟　领路人　クルブルク郊外南

パ-テル大平原东

主要出没怪物： キャロッテ、バハ・ハ、はたらきバチ、カブラ、ココロコロムシ、コヨ-テ（夜）、スナトカゲ、ドラゴンマスタ-ド（稀有）、レッドウルフ、ロ-ドランナ-、わるもの

BOSS： イネムリドラゴン、わるものリ-ダ-、デキャロッテ（夜）、ゴ-スト（夜）

采集点	可采集素材
A	ムギフミバッタ、オウサマバッタ
B	たんぽぽわた
C	キャンプ肉
D	いやし草、なおし草
E	モンシロチョウ、モンキチョウ
F	王国アップル
G	レッドベル
H	ビッグエッグ
I	草原はちみつ
钓鱼点	**可钓到的鱼**
A	パ-テルアユ、コモレヴィッシュ、王国フナ、王国コイ、アップルフィッシュ
B	パ-テルアユ、王国フナ、王国コイ、コモレヴィマス、アップルフィッシュ
C	アップルフィッシュ、パ-テルアユ、王国フナ、王国コイ
伐木点	**可伐到的素材**
A	デク原木、アンボイベリ-、デク古木
挖掘点	**可挖掘的矿石**
A	クルブルク铜、ハッカ矿、イエロ-ストーン、トパ-ズ

地图说明： 冒险的最初舞台，怪物都比较温和，除了BOSS以外不会有什么难缠的对手，但是夜晚会有比较强力的怪物出没。伐木人、渔师、矿工都能在这个地图找到可搜集的资源。在1、2号位置能够接到居民任务。



BOSS イネムリドラゴン没事儿不要招惹，初期肯定是会被秒杀的，它共有9000点HP，且每秒会回复3点HP。血在50%以下时会使用大范围的全体攻击和尾巴扫击，一定要注意躲避。另外它的攻击是火属性的，可以选择穿着火耐性比较高的装备。初期最好绕过它，待35级以上有了强力伙伴之后再来挑战。

わるものリ-ダ-算是初期比较强的BOSS，会使用锤子进行叩击，但只有三种攻击方式，而且攻击次数都只有1次，如果玩家选择的是采集系和制作系职业最好调整一下装备再来挑战，如果选择的是攻击类职业则可以挑战试试，尽量躲避其蓄力攻击，注意回血就好。

デキャロッテ并不会主动攻击玩家，在其自身HP下降到25%以下时会回血，还会跳舞释放睡眠效果，初期攻击力不够的情况下很难打掉，可以提升装备后再来。

ゴ-スト只会在夜晚出没，它能使用超音波进行四连击，如果看到其释放超音波要尽量远离，击败之后能够获得魔法の粉和魔攻精炼石这些比较珍贵的道具。

ハニワの洞窟

主要出没怪物： コバルトフロッグ、ムジャ-ク（稀少）、ムチクサ

地图说明： 有着丰富的矿产资源，如果是矿工职业可以来这里尽情采集，还有四个钓鱼点，能钓到ナマズ和王国フナ，渔师职业玩家也能来锻炼技能，这块地图没有BOSS级怪物，小怪都不算很强力，可以顺便升级。





おてんば姫と王家のドラゴン

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

发现是求救信，前往城堡谒見の间，发生剧情，和大臣对话。

来到中庭，和喷水前的フェリア王后对话，得到苹果派。

将苹果派给ラウラ公主送去，帮她寻找绳子。

来到国王エリック的房间，调查床得到绳子。

回到ラウラ房间，发生剧情，通过隐藏道路来到城外。

来到パ-テル大平原东向キリタチ山前进。

拜访かんむり老爷爷的家，得到王家钥匙。

从左侧一路向上来到山顶，用钥匙打开门。

在山顶小屋附近发生剧情。

巨龙暴走，追着它来到山上，发生剧情。

向巨龙的巢移动，破坏巢中黑色怪石触发剧情。

开启巢内宝箱，得到女神の齿车。

回家和メグ阿姨汇报，开启新的地图和全新的蝴蝶任务。

パ-テル大平原西

主要出没怪物：カプラ、グリ-ンスネ-ク、コロガシムシ、ジャツカル、ト-ストス、ブル、フロ-チュカル、フロ-ヘイル、ポヘ・ヘ

BOSS：デカプラ、タウロス、マルマル、キラ-パニ-（夜）

采集点	可采集素材
A	たんぽぽわた
B	ちいさなかいがら、じょうぶなかいがら
C	モンシロチョウ、モンキチョウ
D	ムグフミバッタ、オウサマバッタ
E	グリ-ンベル
F	いやし草、なおし草
G	レッドベル
H	マルマルエッグ
I	王国アップル
J	アイアンクワガタ、いっぽんヅノカブト、コカネムシ
K	キャンポ肉
钓鱼点	**可钓到的鱼**
A	パ-テルアユ、王国コイ、王国フナ、平原ウナギ
B	パ-テルアユ、王国コイ、王国フナ、平原ウナギ
伐木点	**可伐到的素材**
A	コニファ-原木、コニファ-の実、コニファ-古木
B	ア-ス原木、土のマナ+

地图说明：美发师的家座落在大平原西的右上方，在得到美发奖励后可以来这里自由变换发型、衣服、家具颜色。另外这里有可采集资源相当丰富的ハ-ペスの大农场。能够采集到许多料理材料。大农场和快到沙漠峡谷附近有职业集会的工作人员，方便玩家上交巨大战利品。另外地图上的旅人商店会出售一些城里买不到的材料。地图上有问号标志的表示隐藏宝箱，在1的位置上能够接到居民任务。



BOSS

タウロス是有巨大牛角的牛，一共有两个技能挑起和暴乱，看到它作出准备突进攻击的姿势一定要第一时间跑开，被顶到的话伤害可不小。

キラ-パニ-一般会在夜晚出没，行动比较敏捷，会飞踢要注意躲避。

デカプラ和デキャロッデ一样不会主动攻击玩家，技能也完全一样，不过HP要多一倍，它的弱点为火属性，如果使用火魔法能够比较容易打死。

マルマル也属于初期很难对付的怪物，并不会主动攻击玩家，最好先不要招惹它，等实力强了在来挑战。它的HP高达3500且每秒回复2点HP。百分百抵御大地属性和睡眠，火属性是其弱点，可以主要采用火属性攻击。会进行连续地回转攻击，在空中会冲下来攻击，也会发出风刃，看到其进攻的准备动作时尽量快速躲避。



TIPS 口袋内最好放置一些常用的道具，例如回复HP、SP的药物，类似そせいやく这种可以自动使用的道具不建议放进去。

キリタチ山（山麓）

主要出没怪物：オガララヘビ、シャモ-、パッファロ-、ベエ、ヒクイムシ
BOSS：キバザル、ブラックパンサ-



采集点	可采集素材
A	そせい草
B	山キノコ
C	高原はちみつ
钓鱼点	**可钓到的鱼**
A	パ-テルアユ、コモレヴィマス
伐木点	**可伐到的素材**
A	コニファ-原木、コニファ-の实、コニファ-古木
B	コニファ-原木、コニファ-の实、コニファ-古木（少）

地图说明：山的道路比较狭窄，容易被怪物堵住，所以最好一路杀上去。一路上有不少树木可以砍伐，另外路边的蘑菇也可以采摘。在半山腰有职业集会工作人员可以上交巨大战利品，另外树上还有蜂蜜可以采集。かんむり老爷爷家能够买到王国士兵非常强力的装备，可以大幅提升防御和攻击力，钱比较富裕的话建议来购买。左右有两个洞窟，都是挖矿练级的好地点。



BOSS キバザル的攻击动作比较大，预备动作也很长，看准时间马上躲到侧面回避，被它拍到可是很疼的。

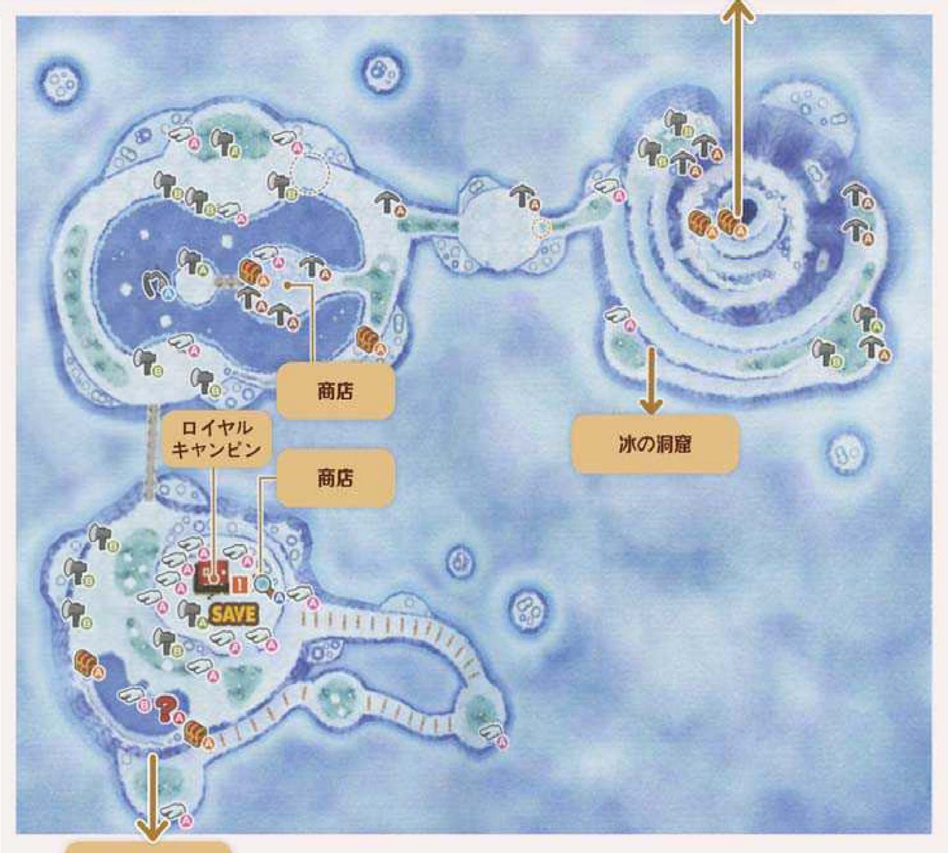
ブラックパンサ-则比较简单，只有105血，在更换过装备后应该打起来无压力，另外上交ブラックパンサ-有可能得到项链饰品。

キリタチ山（山顶）

主要出没怪物：クジラノエボシ、シルバ-ウイング、シロポウシ、スフ-ランナ-、フェアリ-トラゴン、フリッティ、コキヒヨウ
BOSS：アイスゴ-スト、シルバ-ファング

采集点	可采集素材
A	ホウイトベル
B	キリタチ雪どけ水
钓鱼点	**可钓到的鱼**
A	ワカサギ、アイスフイッシュ、冰イカ、レイトウウロコ
伐木点	**可伐到的素材**
A	モミ原木、アンフルベリ-、モミ古木
B	モミ原木、アンフルベリ-、モミ古木（少）
挖掘点	**可挖掘的矿石**
A	プラチナ矿、上ハツカ矿、ハツカ矿、サファイア
B	プラチナ矿、上ハツカ矿、ハツカ矿、サファイア（少）

地图说明：想要登上山顶必须先触发剧情，得到钥匙，在这里有两个小型地图，冰の洞窟和イネムリドラゴンノ巢两边都有比较强力的怪兽驻守，建议带上伙伴并更换过强力装备再来挑战。这里还有着丰富的树木和矿石可以采集，包括白金矿床、モミ原木等等，但是对技能等级要求比较高。在小屋旁边的井里有矿石商人贩卖各种矿石，地图中间湖附近有旅行商人贩卖山顶特产。湖里还有巨大的鱼影，如果钓鱼技能比较高可以来挑战看看。另外部分浅水中能够得到きりたち雪どけ水，不要错过。图上画圈部分在剧情之后要击败シルバ-ファング才能通过。!处能够接到居民任务。



BOSS シルバ-ファング在剧情之后会出现，玩家前进道路只有击败它道路才会开启。个头十分巨大的它实力也不弱，共3500点HP且每秒回复2点HP，HP低于50%时会对着远处吐出十分有杀伤力的冰气，一定要和它贴近战斗，尽量躲在它的脚旁，不然容易被打到，但也要小心离太近被甩尾甩到，它的甩尾是附带水属性的，最好穿一些水防高一点的装备。BOSS的弱点为火属性，可以选用火魔法或附加火属性的招式攻击。它在吐气之后会有一段时间发呆，此时是攻击的好时机。



アイスゴ-スト完全抵御水属性攻击，火属性是其弱点，它的瞬间移动攻击是一个四连击，如果看到它开始闪烁，要尽快躲避，HP不算很厚，采用火属性魔法比较容易击败，击败之后随机掉落的宝石能够卖掉小赚一笔。

泷の洞窟

主要出没怪物： カサコソウシ、ケ-ブゲッコ、ドウクツコウモリ、ニ-ドルビラニア、やまウミムシ、ヨロイワニ

BOSS： アイアンゴ-レム

地图说明： 从老爷爷家往右侧走就能到达，洞穴中矿产资源丰富，中央有风の大翼石，采集后能够得到巨大战利品。

BOSS アイアンゴ-レム行动比较缓慢，但是攻击力不低，它会跳起来用身体压人，即使不被压到，其落地造成的冲击波也能打到人，所以看它跳起来时马上远离，等它落地之后会有一段时间动不了，此时是攻击的最好时机。它的攻击招式都是有大地属性的物理攻击，所以最好穿增强大地耐性的装备。它抵御睡眠、麻痹、大地、火属性攻击，最好选择水、风或者物理属性攻击。

熔岩の洞窟

主要出没怪物： カエンダケ、ヒクイムシ、火の精、ベニイロクサ、ようがんウミウシ

BOSS： マグマグ-レム、モエジ-

地图说明： 怪物都比之前遇到的强，如果打不过可以先强化装备再来挑战。在西北深处有传说中的铁匠职人，可以在这里接到部分铁匠试炼任务，还可以购买铁匠道具。洞穴中资源丰富，能够采集到价格不菲的灼热矿，可以学会矿工职业后前来搜集素材。深处有鱼影，钓鱼技艺等级高的话可以来挑战，另外还有巨大的炎の神木，但是在没有高等级的采集道具之前这家伙是完全不掉血的，等游戏中后期再来尝试吧。



BOSS マグマグ-レム弱点为水，可以采用水魔法攻击，百分百抵御睡眠，火、毒属性攻击也对它没什么效果。每秒会回复1点HP，它共有4种攻击方式，其中大喷火威力最大。如果看到一定要远离，所有的攻击都是火属性，建议穿加火属性耐力的装备。

モエジ-在地图的最深处，非常强力的一个BOSS。血很厚，且每秒回复2点HP，100%抵御火属性攻击，睡眠无效，毒、麻痹攻击效果减半。在它身边有若干火の精围绕着，建议先躲避它的攻击把火の精都干掉，免得遭到围攻。当和它成为一对一状态时就可以专心消灭它了，注意躲避其喷射的火焰，由于它不会离开最里面那块地图，如果情况不妙建议火速回到通路上躲避，攻击不够的情况下要做好打消耗战的准备，多带些回复道具，另外它在HP50%以下时会使用回复魔法（全身会发光，四周出现魔法阵），那个时候要毫不留情攻击它，如果能将其打成硬直就可以避免回血。



第三话 海贼王と7つ头の秘密

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件查看邮箱。
↓
接到国王来信，向城堡谒见の间移动。
↓
接受国王命令向海盗和贵族的城市ポルトポルト出发。
↓
在大平原西有旅人被狼袭击，帮他击败狼群。
↓
继续向西来到ポルトポルト，在郊外遇到エイハブ和他对话。
↓
去到宫殿，发生剧情。
↓
离开宫殿来到海盗街，帮助オリビア击败海盗。
↓
向海盗船内船长室移动，和オリビア对话。
↓
来到ポルトポルト郊外，被エイハブ搭话，得到提示月光指引宝藏位置。
↓
寻找传说中的宝藏，向マバラッパ诸岛出发。
↓
来到地图西侧沉船前，发生剧情和怪物战斗，破坏黑色怪石将怪物打倒。
↓
在夜晚时进入沉船，调查月光照射的地方得到宝藏。
↓
回到ポルトポルト在旅店中休息。
↓
去海贼街触发剧情。
↓
来到郊外灯塔触发剧情。
↓
来到宫殿的接应の间，得到回信和女神宝藏。
↓
回到クルブルク和国王汇报。
↓
回家和メグ阿姨汇报，开启全新的蝴蝶任务。

マバラッパ诸岛

主要出没怪物： アイランドシャ-ク（夜）、オクトパ、カイゾクゾンビ、カミツキシャ-ク、カミツキピラニア、グリ-ンゲ-タ-、クロコダイル、げっこうクラゲ、ココモドキ、タ-ルトス、マサカリビウニア、水の精

BOSS： アラクレンゾンビ（夜）、しまガメ、ブリザ-バ-ド

采集点	可采集素材
A	ブル-ベル
B	いやし草、ばおし草
C	港町オレンジ
D	ちいさなかいがら
E	じょうぶなかいがら
F	だいしぜん焼き

钓鱼点	可钓到的鱼
A	イワシ、トビウオ、フグ、ポルトタイ、マグロ
B	マグロ、フグ、ポルトタイ
C	カジキヒレ、ゴ-ルデンヒレ

伐木点	可伐到的素材
A	ナンポク原木、ナンポク实、ナンポク古木
B	ナンポク原木、ナンポク古木
C	水のマ+、ナウォ-タ原木

挖掘点	可挖掘的矿石
A	ポルトポルト银、ハッカ矿、上ハッカ矿
B	ポルトポルト银、ハッカ矿、上ハッカ矿

地图说明： 地图上很多浅滩都可以行走，由众多小岛围成了一个圆形，地图中央有贝の洞窟，下方有海底洞窟。这里怪物种类比较多，但是BOSS只有三种。钓鱼点能够钓到大鱼カジキマグロ，浅滩里会有一些采矿点，可以先将怪物清理之后再采集。西南侧小岛上有巨大的水の神木，如果有高等级采集道具可以来砍伐。在地图右上方有职业集会的工作人员，可以上交巨大战利品，另外还有旅行商人贩卖本地特产。1、2、3处都可以接到居民任务。



TIPS 受到怪物攻击会降低HP，HP为零时如果身上有そせいやく则可以原地复活。

BOSS ブリザーバード100%抵御大地、水、睡眠属性攻击，火、风属性是其弱点，每秒会回复2点HP，总HP高达6500。将其击败上交，能够获得3300金钱，是迄今为止报酬最高的BOSS，推荐想刷钱的玩家前来挑战。它会扇动翅膀对正面造成伤害，建议躲到其尾巴附近，攻击之余也要注意防守免得被打到，如果发现自己砍它不掉血则证明装备太差或职业技能等级不够，可以锻炼之后再来挑战。

しまガメ的攻击不高，但是防御很高，砍得时候不能心急，不过它每秒还会回复1点HP，想要击败它攻击要够高。小心它把四肢和头收起来之后的旋转攻击。

アラクレンゾンビ只在夜晚出没，会带着几个海贼僵尸，但是威胁不是很大，可以一起消灭，弱点为火，可采用火属性攻击。



贝の洞窟

主要出没怪物： ヤミコウモリ、ドウクツムシ、ブラックオクトパ、オクトパナイト（稀有）

BOSS： ソルドゴ-レム、つるはしゴレ-ム、ワニガメ

地图说明： 最大的特征是采集点非常多，最深处是被遗忘的坑道，有巨大的水の大翼石，采集系玩家不可错过。不过小怪也不少，采集之前一定要先清理，不然会被打断。另外还有两个钓鱼点，渔师职业玩家也能搜集素材。在地图里会有三种类BOSS出没，建议前进时要小心。



BOSS ソルドゴ-レム是比较笨拙的一个BOSS，攻击均为大地属性，没有弱点属性，每秒会回复1点HP，因为动作比较缓慢，只要注意躲避不难将其击败。

ワニガメ防御比较高，旋转攻击伤害也较大，看到它缩进龟壳时尽快跑开，推荐使用远程魔法打，避免被龟壳扫到。

つるはしゴレ-ム比ソルドゴ-レム防御力高、HP厚。攻击同样都是大地属性，没有弱点属性。每秒会回复1点HP。

海底洞窟

主要出没怪物： ウミウシ、トゲクラゲ、水の精

BOSS： ウミウシキング、ウミジ-、オロチ

地图说明： 海底洞窟内有许多伐木和钓鱼点，适合渔师和伐木人来锻炼技能。其中钓鱼点有一定几率钓到深海鱼。不过有的采集点需要先击败地图上的怪物才会开启，左侧有一个小出口，能到达一小片被孤立的沙滩，在那里有不少宝箱，还可以垂钓。在地图右侧的区域内有不少宝箱，不过有强力BOSS镇守，想要拿到需要先血战一番。

BOSS オロチ一入洞窟就会遇到，必须击败它才能前进，由于它每秒会回复1点HP，想要击败它攻击力要高，水属性魔法对它伤害不大，它的攻击速度比较快，要注意回复。

ウミウシキング每秒会回复2点HP，魔法防御相对较低，可以考虑用魔法攻击，不过不要使用水魔法。它的攻击也大多为水属性攻击，可以穿着加水耐性的装备挑战。

ウミジ-是两个洞窟里的最强BOSS，其身边有水の精，建议先将小的都清理掉避免被围攻。ウムジ-每秒会回复2点HP，使用喷水攻击时伤害很高，而且是7连击，一定要躲避，即使是使用盾牌防御也很有可能重伤，在喷水之后会有一小段空白时间此时是攻击的好时机。当其HP低于50%时会使用回复魔法，还会使用高攻击的精灵魔法，在其HP过低时不可以掉以轻心，一定要先注意自己的血线。水、火、毒、睡眠、麻痹攻击对其无效，如果是魔法攻击建议使用风、大地、光属性。





第四话 若き魔王の忧郁

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

↓

来到城堡谒见の间，被委托前去ダルスモルス寻找女神宝藏。

↓

出城堡发生剧情。

↓

来到大平原西左下的砂漠の谷，发生剧情，神秘黑骑士搭救了被怪物围攻的主角。

↓

来到ダルスモルス郊外，和一名勇者相遇，一起向魔王塔前进。

↓

在魔王大桥发生剧情需要战斗。

↓

到达魔王塔，和魔王见面，发生剧情。

↓

来到ダルスモルス的旅馆住宿。

↓

第二天再次来到魔王塔，得知魔王即将在沙漠即将开始魔王试炼。

↓

来到サンサン沙漠遇到オデオン，赶紧跟着他。

↓

跟着オデオン来到古代遗迹仪式の间，剧情之后来到遗迹里侧房间。

↓

发现魔王被怪物包围，击碎黑色怪石，让怪物平静下来。

↓

发生剧情，神秘少女将石头拿走，但是还是魔王仪式比较重要，赶紧追上去。

↓

帮助魔王击碎石像。

↓

来到ダルスモルス，得到女神的宝藏。

↓

回到クルブルク和国王报告。

↓

和メグ阿姨对话，开启全新的蝴蝶任务。



サンサン砂漠

主要出没怪物： あらくれサボテン、风の精、キンニクゴリラ、サバクノヨロイ、サンドランナー、スナグモ、スナザメ、とつげきピラニア、ならずもの、ヒシガタリュウ

BOSS： カゼジ–、キラ–ビ–、さばくのタイラント、さばくユ–レイ（夜）、サンダ–バ–ド、サンドゴ–レム、ならずものリ–ダ–、ロ–ドオブデス（夜）

地图说明： 普通怪物和BOSS级怪物交替出现的区域，移动过程中一定要小心自己的HP。沙漠北侧是ホネの洞窟；南侧是地底湖；东侧的绿洲有旅行商人和职业集会工作人员；东北侧是古代遗迹。在广阔的沙漠上不只有强力的BOSS还有众多BOSS级资源，风の神木、炎の大翼石、领主级鱼ダ–クフィッシュ都可以在这里采集到。

BOSS カゼジ–和之前遇到过的ウミジ–、モエジ–同属于神类怪物，HP很厚，且每秒会回复2点体力，100%抵御风属性攻击，睡眠异常状态无效，毒、麻痹效果减半，攻击手段和之前的神类怪物一样，也会回复魔法，攻击均为风属性。

キラ–ビ–、ならずものリ–ダ–等小BOSS都比较弱，不会成为玩家探索的阻碍。

さばくのタイラント会在遗迹门口出没，如果没有信心打赢它，可以绕过它快速进入遗迹。

ロ–ドオブデス是沙漠所有BOSS中最强的，它会在夜晚出没，总HP高达18000，且每秒会回复3点HP。接近它的话会受到扫尾攻击，还会张开大嘴吐出黑气，此时可以躲在它脚下快速攻击，但是不能贪刀，打两下就要防御并远离它，如此反复将它磨死，注意带好回复道具做好打持久战的准备。

ホネの洞窟

主要出没怪物： コガニモチムシ、スケルトン、パラボラヒゲ

地图说明： 没有BOSS出没的地图，而且小怪还会掉落可以卖1000的金货袋，很适合在这里刷钱。洞穴中有好几处太古の化石，适合矿工职业来这里挖掘，部分地图需要先将怪物击败之后才会开启。



地底湖

主要出没怪物： アラクネ、どくどくウミウシ、ノコギリザメ、ナイトメアバット、ブラッドフロッグ

BOSS： サテツゴ–レム、ブヒ–モス

地图说明： 地底湖有许多地方由狭窄的栈桥连接，小心不要被怪物堵住攻击。在右上角有领主级鱼，击败BOSSサテツゴ–レム后就能从右上角进入ヒスイ泷底，这里有BOSSブヒ–モス。

BOSS サテツゴ–レム，行动比较缓慢，火、大地属性对其伤害减半，建议用水、风属性魔法攻击，它的攻击都是大地属性，可以装备一些加大地属性耐性的装备来挑战。

ブヒ–モス有5800点HP，且每秒会回复3点HP。会从嘴里喷射黑气，要注意不要站在它正面。其四肢着地，高高抬头时会发射光波攻击周围的人，注意远离。活用防御技能能够减少不少伤害，采用远程攻击比近战攻击更有利，不过它会抵御75%的火属性攻击，一定要选其他属性。

TIPS 不同品质的道具不可叠加。

古代遗迹

主要出没怪物：マミ–、ミミック、キュ–ケツコウモリ、ギョロットデイモン（稀少）、キラ–サボテン、さばくウミウシ、ブラックボックス、リュウノツカイ、フレイムモス、メタルウミウシ（稀少）、ヤミグモ

BOSS：キングコブラ、クイ–ンモス（稀少）、わざわい、さきんゴ–レム、クイ–ンモス、ビッグゴ–スト、ゴ–ルドドラゴン、ヒガンテ

地图说明：由回廊和房间组成的大迷宫，由于存在高低差，很容易就迷路，要好好确认地图才能找到要去的地方。另外这里的道路都比较窄，虽然可以回避怪物攻击，但是如果要搬运巨大道具回城的话最好还是先将路上怪物清理掉。在这里有着十分特殊的矿石——魔王の心脏，需要高等级采集道具才能挖掘出来。迷宫中怪物非常多。BOSS出没也十分频繁，而且都很强力，不过攻击套路基本就那几个，要有长期战准备，带足回复道具在遗迹里好好探险吧。

BOSS わざわい和之前的神系武将同属一类，攻击和回复技能都完全一致，光属性是其弱点属性，可以用光属性攻击。总HP高达22500且每秒回复3点HP，其攻击属性均为暗，可以穿着暗耐性的装备。

ヒガンテ总HP为24000且每秒回复3点HP，风、火属性伤害减半。这个BOSS的感知范围比较广，稍微离它近一点就会进入战斗，它会释放风属性冲击波，这是一个高伤害的9连击，即使防御伤害也很大，最好是向一旁躲过。

ゴ–ルドドラゴン是遗迹中最强的BOSS，总HP为25000，它在HP低于50%时会释放大范围的风属性攻击，还会甩尾攻击，甩尾攻击是附加麻痹效果的，要带好解除麻痹的道具。

第五话 深き森の精灵王

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

↓

来到城堡谒见の间，得知精灵王持有女神的宝藏，向コモレヴィの森出发。

↓

出城堡时发生事件，得到女王的亲笔信。

↓

在城中遇到ラウラ和她一起出发。

↓

来到コモレヴィの森入口处发生事件。

↓

向森林深处走时发生事件，继续向森林深处走。

↓

进入洞穴来到コモレヴィ村。

↓

进入ピ–ノ家和ピ–ノ对话。

↓

回到森林寻找黑色怪石。

↓

在森林发生剧情，消灭被影响的怪物，将怪石击碎。

↓

回到村子，和ユエリア对话。

↓

去精灵树，和大精灵对话。

↓

进入大精灵树，在女神船中央发生剧情。

↓

从船里出来后发生剧情。

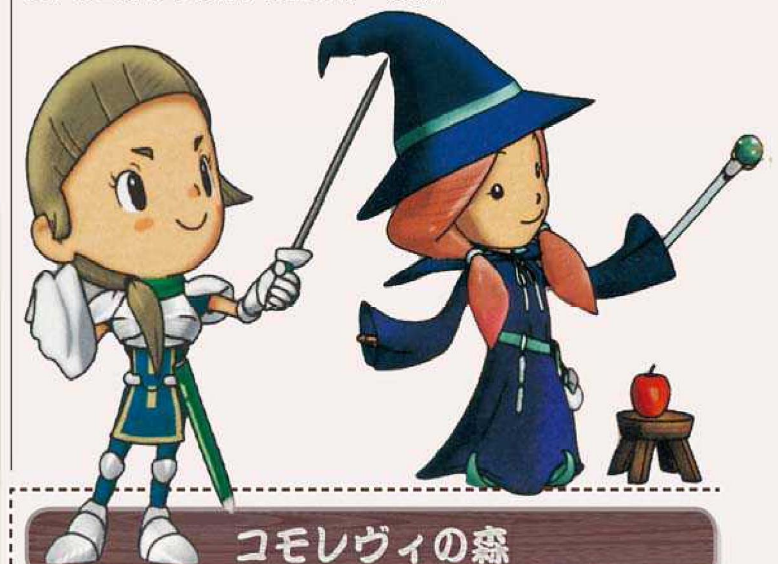
↓

回到クルブルク和メグ对话，开启全新的蝴蝶任务。

ポツン岛（影の洞窟）

主要出没怪物：サボテン、はなさきサボテン（稀少）、ホシクイムシ、こいするウミウシ（稀少）、暗の精

地图说明：从ポルトポルト郊区坐船可以到达这里，在这里有旅人商店，能够购买星の原木、天使のわた、海丝等稀有素材。岛上没有BOSS级怪物可以放心采集，这里的树木、昆虫等等在大陆都很难看到。岛上在夜晚偶尔会出现稀有怪物，如果看到一定不要放过。在岛的一端有影の洞窟，通关前进入什么都没有，通关后且40级以上进入会有超强力BOSS出没供玩家挑战。



コモレヴィの森

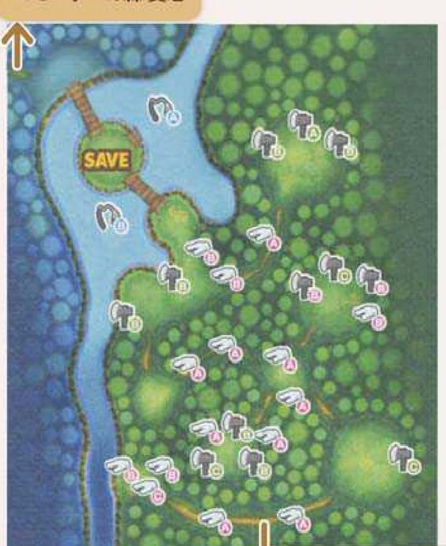
主要出没怪物：ジンジヤ–、マシュム、フォレストパンサ–、アップルモンキ–、デクノキモドキ、大地の精

BOSS：パ–テルベア、ミチジ–

采集点	可采集素材
A	森キノコ
B	かつりょく草、いやし草
C	草原はちみつ

钓鱼点	可钓到的鱼
A	コモレヴィイマス、パ–テルアユ、レインボ–マス、森のヌシコケ
B	コモレヴィイマス、パ–テルアユ、レインボ–マス

伐木点	可伐到的素材
A	大树の实
B	デク原木、アンポイベリ–、デク古木（稀少）
C	デク原木、アンポイベリ–、デク古木



地图说明：怪物都比较弱的地图，有不少可砍伐的资源，适合伐木人职业玩家锻炼技能，在A采集点处有巨大的浮空树コモレヴィの大树，不过夜晚有BOSS守护，可以等白天时过来砍伐，A钓鱼点有可能会出现巨大鱼影，那正是森のヌシコケ，如果看到不要错过。

BOSS ミチジ–主要在夜晚出没，是所有神类怪物中最弱的，只有2700点HP，攻击为大地属性，弱点为水属性，小心它的回血技能。

パ–テルベア也比较弱，只有140点HP，注意躲避它的挥拳攻击就能轻松将它击败，击败它会掉落蜂蜜，可以用来制作料理等道具。

コモレヴィの森（奥地）

主要出没怪物： キリサキソウ、ブヒンガビンガ

BOSS： モリジ-、キラ-ベア、ヤミヨノメ

采集点	可采集素材
A	トリュフ、トリョフ
B	ブラックベイル
C	いやし草、せいれい草、なおし草
伐木点	**可伐到的素材**
A	デク原木、アンポイベリ-、デク古木
B	デク原木、アンポイベリ-、デク古木（稀少）
C	アンフルベリ-、ダ-クポ-ルの手

地图说明： 有树木和鱼类供采集，另外路边还有大量黑色蘑菇，左侧遗迹需要通关后猎人、伐木人、木匠三个职业都达到マスタ-级称号才能进入。图上画圈的地区需要击败地图上的怪物才会开放。出没怪物种类不多，但比コモレヴィの森的强了不只一个等级，要小心前进。

コモレヴィ



コモレヴィの森

BOSS モリジ-依然是神系怪物，共10500点HP且每秒回复3点HP，攻击为风属性，风、大地属性对它的伤害降低75%。正面龙卷风威力相当高，被卷进去几乎就是秒杀，一定要时刻绕到背后攻击，虽然掌握神系列攻击套路之后能够躲避它的进攻，但是它HP低于50%时回血相当频繁，一定要想办法打断。

キラ-ベア是パ-テルベア的升级版，攻击更高HP更厚，攻击方式完全一样。

ヤミヨノメ的弱点是风，可以使用风属性魔法攻击，它的超声波攻击附加睡眠效果，记得带好解除异常的道具。

第六话 传说の岛を探して

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

↓

向城堡移动触发剧情。

↓

来到城堡大广间发生剧情。

↓

从城堡出来，来到クルブルク郊外南的ファルコン处触发剧情。

↓

来到メグ阿姨家和她对话。

↓

回到城堡大广间触发剧情。

↓

出城堡来到ポルトポルト，和宫殿街的ラトビス对话。

↓

来到玄关街的ラトビス工房。

↓

追着ガレ-ジ来到郊外，对话触发剧情。

↓

和宫殿街的ラトビス对话。

↓

和ロビン对话确认向着空岛出发。

↓

追着キグルミ来到キグルミキャンプ场。

↓

来到南侧的神秘空房间调查，查看所有日记后得到飞行石线索。

↓

出门触发剧情，向西侧森林前进。

↓

来到桥梁处触发剧情，然后向回走寻找第二个封印将其破解就能走过桥梁。

↓

发现巨大的飞行石，神出现讲述了事情的真相。

↓

回到クルブルク城堡和众人报告。

↓

回到メグ阿姨处，和其对话，开启全新的チョウチョのおねがい。

空岛

主要出没怪物： ヤツザキソウ、ジャングルロ-ズ、ベラドンナ、シルバ-スピア、モスムン、バニイキラ-、ムチャンゴ、オオカマキリ、ハナカマキリ（稀少）、パンダモドキ、光の精、ベラドンナ（稀少）、チビドラゴン

BOSS： シルバ-ドラゴン、ピカジ-、きょうぼうレックス、キマイラ

地图说明： 在第六章故事结束后可以从ポルトポルト乘坐飞艇来到这里，在キグルミキャンプ场可以购买大量稀有素材和极品装备，不过价格也相当不菲。路边的矿石、树木、云海里的鱼类都十分稀有，可以好好来采集一番，不过要小心之前流程中不会出现的怪物现在都会出现了。实力都相当强，BOSS更是超级BT，必须装备一身极品装备才有可能打动它们。可以不必心急，等通关之后再回来挑战。

BOSS キマイラ血比较厚，防御也很高，魔法防御略低于物理防御，弱点属性为火，可以让强力的近战伙伴去牵制它，然后用火魔法从远处对它展开攻击，水属性对它的伤害降低75%。

ピカジ-HP高达22600每秒回复3点HP，没有弱点属性，四种攻击方式均为光属性攻击，建议更换增加光耐性装备之后再来挑战。它的攻击大多为连击技能，其中魔法光波为六连击，一定要躲开。

きょうぼうレックス总HP12400每秒回复3点HP，攻击大多为风属性，大地属性是它的弱点，风属性攻击对它伤害很小。它会甩尾攻击、冲击等技能，其中甩尾攻击为风属性物理攻击。推荐使用大地魔法从远处攻击，在它准备甩尾时快速移动到它脚下躲避。





シルバ-ドラゴン弱点为火属性，HP低于50%时会释放全体水属性攻击，还会甩尾攻击，最好穿着增加水属性耐性的装备挑战。

TIPS 剧情过程中的战斗有的可以选择回避，生活类职业玩家也无需担心。

终章 おわかれの夜

流程

完成全部蝴蝶任务后和它对话发生剧情，深夜中ユエリア不见了。

来到メグ阿姨房间前收到留言。

进入メグ阿姨家打听ユエリア消息。

来到图书馆，和ゲオルグ打听ユエリア消息。

来到城堡ラウラ公主房间和她对话。

出城堡向南前进触发剧情。

回到广场女神像前和ユエリア对话。

做好准备后向コモレヴィの森前进。

和大精灵对话触发剧情，之后进入精灵树，登上女神の船发生剧情。

和ロビン对话之后从船里出去。

和かみさま对话后触发剧情。

和ユエリア对话迎来故事的结局。

阅读收到的信，来到广场和ユエリア对话，开启全新的蝴蝶任务。之后可以自由在范特西鲁世界冒险了。

通关之后

在游戏过程中玩家会发现许多暂时打不开的巨大宝箱，或者无法进入的神秘地区，这些在通关后达到一定条件就能开启，具体如下：

1.マッカランの大商店：达到30级以上时，在ポルトポルト宫殿街的大商店2层会开放神秘的商店，贩卖一些宝石和防具等贵重道具。

2.暗の辞书：达到35级以上时，在ダルスモルス的图书馆二楼中央会开放暗の辞书。白天进入时可以购买装备和炼金术所需素材，夜晚进入能够花费金钱重置自身属性加点。

3.ポツン岛：等级达40以上时，影の洞窟会出现超强力的怪物。

4.星の庭院：等级达45以上时，在精灵树乘坐女神的船能到达星の庭院，可以购买商品，ノーラ成为伙伴。



5.王家の宝箱：王国士兵、矿工、铁匠称号都达成マスター时，可以开启クルブルク城堡内的巨大宝箱，获得装备和武器。

6.海贼の宝箱：佣兵、渔师、裁缝称号都达成マスター时，可以开启ポルトポルト海贼船船长室内巨大宝箱，获得装备。

7.ギガガビトの遗迹：猎人、伐木人、木匠称号都达成マスター时，可以开启コモレヴィの森的ギガガビトの遗迹，内部有怪物和宝箱等着玩家。

8.魔王のクリスタル：魔法师、厨师、炼金术师称号都达成マスター时，可以开启魔王塔内秘密の庭内封印的水晶，得到装备。

3DS下载游戏图鉴









"掌机e时代"主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍任天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目收录了2013年1月至2013年5月期间发售的3DS下载游戏、软件共40款，每款都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升。用3DS的摄像头读取QR码可以直接进入e商店的对应下载页面，还请玩家们注意美服和日服的区别。



枪手克莱夫

Gunman Clive

推荐度	Horberg Productions	ACT	2013年1月3日	美版
A	1人	1.99美元	10岁以上	无对应周边



本作是由瑞典制作人Bertil Horberg开发的独立游戏，故事发生在19世纪的美国西部，一伙暴徒掳走了市长的女儿，并在城市中大肆破坏，主角克莱夫需凭借左轮手枪英雄救美、伸张正义。游戏的画面简洁、风格独特，人物和场景都仿佛是由粉笔勾勒的一般，背景音乐也充满了浓郁的西部风格。流程共计20个关卡，每5关就有一场激烈的BOSS战。除了枪手克莱夫外，玩家也可以扮演被掳走的市长女儿，以及另一位隐藏角色。





美服

钓鱼天堂3D 迷你版

Reel Fishing 3D Paradise Mini

推荐度	Natsume	SPG	2013年1月10日	美版
C	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边



《钓鱼天堂3D》曾于2011年在3DS平台发售，以触控笔结合滑杆的操作和逼真的3D建模展现了垂钓的乐趣，本作虽是其迷你版，不过游戏的核心要素丝毫没有缩水。游戏设置了超过20个任务，玩家需在6个风景各异的场景中完成不同的挑战，随着任务的挑战成功，全新的场景和鱼种才会逐步解锁。黑鲈鱼、金枪鱼等鱼类的习性各不相同，而系统也提供了丰富的钓鱼工具，包括不同的鱼饵、钓钩、浮标等，玩家需合理搭配才能事半功倍。





美服

荒野冒险 终极猎鹿3D

Wild Adventures: Ultimate Deer Hunt 3D

推荐度	eV Interactive	STG	2013年1月10日	美版
C	1人	3.99美元	13岁以上	无对应周边



本作是一款传统的轨道射击，而非模拟狩猎类游戏，故玩家并不用考虑环境或天气等情况，只需要挑选合适的武器，瞄准猎物进行射击。游戏中有超过20种武器装备，包括霰弹枪、狙击枪、十字弓等，颇为丰富。荒野中的猎物当然不只有鹿这一种，野鸭、狼甚至灰熊都会出现。根据过关时的分数，玩家可以获得铜、银、金等不同奖牌，游戏还设置了50个挑战，达成后能获得对应的奖杯，与各种动物标本一同放置在陈列室中。





美服

恐龙宠物3D

101 DinoPets 3D

推荐度	Teyon	SLG	2013年1月10日	美版
C	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边



本作中的模拟育成对象是早已经从地球上灭绝的恐龙，而它们在游戏中也是以卡通而非写实的风格呈现，显得更为活泼可爱。玩家可任选一条幼龙并精心饲养，帮其洗澡、带它就诊，或是一同游玩拼图等迷你游戏，凭此来增进感情。此外，玩家还需教会恐龙诸如跳跃、飞行甚至舞蹈等技巧，在育成有所建树时就能带它们参加比赛，赢得的点数可用于购买食物、服装、玩具、家具等，让恐龙活在舒适愉悦的环境中。





美服



小魔怪 异形砖块破坏者

Cocoto Alien Brick Breaker

推荐度 C	Bigben Interactive	PUZ	2013年1月24日	美版
	1人	4.99美元	全年龄	对应邂逅通信



“《小魔怪》系列”在Wii和手机平台都推出过许多类型各异的作品，3DS上的此作则为“打砖块”这种传统的游戏形式赋予了更加丰富的玩法。面对从天而降的异形侵略者，玩家要用小魔怪手中的盾牌把对方发射的子弹弹回去，从而进行消除。在获得强化道具后，小魔怪的盾牌就会升级，获得13种不同的能力，游戏还内置了奖杯系统供玩家挑战。利用邂逅通信系统，各关的分数会自动参与排行，榜首的玩家能得到额外的奖励。





peakvox 喵喵训练

peakvox ミュウミュウトレイン

推荐度 B	Fun Unit	ACT	2013年1月30日	日版
	1人	500日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信



本作是走可爱风格路线的2D横版跑酷类游戏。玩家操纵的是一只踩着滑板的猫，利用跳跃和冲刺向终点疾走。途中会有其他猫咪出现在前方，抓住它们后玩家就能加速。收集路途中的小鱼猫食，避开障碍物冲向终点，根据到达终点的时间可以获得不同量的奖章，用以解锁各种各样的道具。游戏共有30关，还能以Mii形象游玩，另外可以通过邂逅通信与其他玩家交换通关时间和Ghost，学习他人的长处。





花心男友 突袭！劈腿现场

SIMPLE DLシリーズ Vol.7 THE 浮气彼氏 ～突击！浮气现场～

推荐度 B	D3 Publisher	AVG	2013年1月30日	日版
	1人	300日元	12岁以上	无对应周边



本作是一款移植自手机平台的小游戏，玩家扮演有一个花心男友的女孩。游戏共收录4个剧本，对应4名不同性格、身分的花心男友。玩家的主要任务就是在房间中搜集各项证据，有的证据需要提前掌握几个线索才能得到，装备不同的道具调查或者和男友对话都会有不同的反应。当找到一定数量的证据后就可以开启“修罗场”模式，利用证据质问男友。根据玩家在关卡中的表现不同，最后也会有不同的结局。





小乌贼

Ikachan

推荐度 B	Nicalis	ACT	2013年1月31日	美版
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边



本作移植自PC平台，由开发了《洞窟物语》的天谷大辅制作，故在整体风格上也颇为相近。玩家需扮演一只小乌贼在海底洞穴中展开探索，与不同NPC对话、搜集情报，最终设法逃出封闭的洞窟。海底世界中威胁小乌贼生命的除了各种险恶的环境、凶狠的生物外，还有地震和饥饿，玩家需要吃下食物，或在贝壳中休息才能恢复体力继续行动。游戏中还有RPG要素，小乌贼在升级后可以提升体力和攻击力，凭此才能击倒更强大的敌人。





回转寿司方块2

にかくてスッシー

推荐度 A	Arc System Works	PUZ	2013年2月13日	日版
	1人	400日元	全年龄	无对应周边



本作是以寿司为主题的连连看益智类游戏，只要将下屏画面里相同的寿司在三条直线以内连接起来，就可以将其从下屏消除，并提供给上屏的客人。游戏收录了故事模式，玩家扮演前作中在机器人老师手下修行有成，终于成功开店的寿司师傅“寿司”，在本作中则要壮大自己的小店，成为真正意义上的熟练师傅。而对于仅仅想体验沉迷于解谜快感中的玩家，游戏也提供了自由模式，可以一门心思不断地连连看。







维京人入侵2 塔防

Viking Invasion 2 – Tower Defense

推荐度 B	BiP Media	SLG	2013年2月21日	美版
	1人	7.99美元	10岁以上	无对应周边



从NDS来到3DS平台后，《维京人入侵》延续了“塔防”的元素，不过并非即时制，手速较慢的玩家也可以轻松体验。游戏的玩法是选择战略要点建造合适的防御塔，凭此来抵御维京人的侵略。游戏共设置了12张地图、3级难度供玩家挑战，其中有30种敌人，不同敌人的强项和弱点都有所差异。利用击倒敌人获得的资源就能建造和升级防御塔，玩家方面虽然只有8种防御塔可选，但塔的升级存在不同分支，故总数多达90种。







过山车创造者3D

Coaster Creator 3D



推荐度 B	Big John Games	SLG	2013年2月28日	美版
	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边

玩家作为过山车创造者，可以利用触控笔在下屏幕随意绘制轨道，系统会根据玩家的设计迅速生成实际的场景，而过山车的外观、色泽同样可以自由编辑。在生涯模式中，玩家能体验到从学徒到设计大师之路，完成其中的各项挑战后可以解锁更多的设计素材。玩家轻松就能打造出属于自己的主题公园，而3DS中的Mii形象就是公园的游客，此外还可以通过QR码的形式将自己设计出的过山车与其他人分享。





麻将探秘 古雅典娜

Mahjong Mysteries – Ancient Athena



推荐度 C	cerasus media	PUZ	2013年2月28日	美版
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边

与其他在e商店推出过的《麻将》游戏一样，本作的玩法同样是"连连看"——在上屏幕的3D画面中找到相同的牌面进行消除。不过本作加入了剧情，玩家扮演古代的英雄，在神谕的指引下探寻古代文明的宝藏。游戏包含冒险和休闲两种模式，共有10种玩法、超过300个关卡。除了常见的中国麻将牌面外，包含古希腊象形文字和特色标志的牌面可算是本作的亮点，游戏中还穿插着一些古典的建筑、壁画，颇具文化气息。





ARC风格 快乐海洋

ARC STYLE：ハッピーオーシャン



推荐度 C	Arc Aystem Works	SLG	2013年3月6日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

这是一款主要用于观赏鱼儿们生态的作品。玩家能在游戏中自由选择并观赏100种以上的鱼类，从各个角度来欣赏鱼儿们自由游动时的姿态。游戏的画面精美，配上3D显示更是效果拔群。除了能近距离观赏鱼类外，本作还为这些鱼类加上了人类的性格，玩家可以在游戏中跟这些鱼聊天，了解它们的烦恼并想办法进行解决，解决了这些烦恼就能增进与它们之间的好感度。另外，本作还配备了迷你游戏供玩家游玩。





公寓打墙乐

マンションパーカッション



推荐度 B	Poisoft	MUG	2013年3月6日	日版
	1人	500日元	12岁以上	对应擦肩通信

本作是一款非常有创意的音乐游戏，玩家扮演一个住在四周会发出各种奇怪噪音的公寓里的人，为了让自己身处的环节变得安静，只有通过砸墙来提醒四周发出噪音的住户。关卡场景中，上下左右四面墙会不时出现噪音玉，通过X、Y、A、B四个按键来击打对应方向的墙就能消除这些噪音。游戏中噪音的种类不少，大喊大叫、电话声、喇叭音等音效配合叩击墙壁与大声回应，形成很强的节奏感和整体感。







花心男友 花心的代价

SIMPLE DLシリーズ Vol.8 THE 浮气彼氏 ～浮气の代偿～



推荐度 B	D3 Publisher	AVG	2013年3月6日	日版
	1人	300日元	12岁以上	无对应周边

本作是"《花心男友》系列"第二作，移植自手机平台。游戏共收录4个关卡，这一次的男友分别是有借钱癖的"家里蹲"、控制欲超强的男友、夏日深夜发生恐怖事件的男友、花心的外国男友。玩家的主要任务就是在房间中搜集各项证据，并在最后和男友对质开启"修罗场"模式，揭穿他花心的事实。但有时候男主角种种怪异的表现并不是花心，而是另有隐情，只有达成完美结局才能了解到事实的真相。





基地建设3D 大阪

AZITO 3D Osaka



推荐度 B	Hamster	SLG	2013年3月6日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

《基地建设3D》是在2011年发售的一款以建设秘密基地为题材的防卫型SLG，而这次的《基地建设3D 大阪》则是以零售版中没有收录的新地图"大阪"为舞台。游戏的玩法和零售版一样，玩家作为秘密基地的指挥官，为了抵御外敌，需要设置各种设施和开发机器人、怪兽、英雄等来强化基地的防卫，同时在大阪版中还有专有的英雄和怪兽登场。另外游戏中还有教学模式，方便没有玩过系列作品的玩家从零学起。







纳米突击EX

Nano Assault EX

推荐度 S	Shin'en Multimedia	STG	2013年3月7日	美版
	1人	14.99美元	10岁以上	无对应周边

《纳米突击》作为NDS游戏《纳米漂移》的续作，在2011年12月登陆3DS，而这款《EX》则是在原作基础上追加全新生存模式、改良了操作性、提高画面质量并对应新在线排行榜的强化版本。玩家的目的依旧是操控纳米飞船在人体内展开战斗，清除危害健康的病毒。游戏并非简单地横版或纵版射击，关卡中的视角非常丰富。而随着玩家不断消灭病毒，更多的武器才能逐一解锁，击倒BOSS后还能获得特殊功能的副武器。





美服



越野摩托车3D

ATV Wild Ride 3D

推荐度 C	Renegade Kid	RAC	2013年3月7日	美版
	1～4人	7.99美元	全年龄	无对应周边

作为一款竞速类游戏，本作支持本地和因特网多人联机，设有世界巡回赛、快速竞速赛、自由风格赛和时间选拔赛4种模式供玩家选择。游戏中包含泰国、俄罗斯、美国、墨西哥等24条赛道，不同赛道的野外环境地形各异，这也是越野赛事的魅力。玩家在比赛中可以找机会做出各种花式动作，动作难度越高、质量越好，获得的氮气就越多。拥有充足的氮气后就可以一口气施放，加速超越身边的对手。





美服



怪兽出没的星期五

怪兽が出る金曜日

推荐度 B	Level-5	AVG	2013年3月13日	日版
	1人	800日元	全年龄	无对应周边

《联合02》的第一款作品，是由“《我的暑假》系列”制作人绫部和打造的同类风格冒险游戏。主人公宗太生活在东京郊外的小镇，每到星期五，小镇上就会出现怪兽的行踪，玩家要奔走于街区的各处追寻怪兽的足迹，遭遇各种奇异而又温暖人心的事件。游戏包含卡片收集和对战要素，收集7个怪兽掉落的碎片可获得一张怪兽卡，而拥有怪兽卡后与街上的孩童对话即可触发战斗，胜利后可将其收为小弟，获取更多的情报。





日服



蝼蛄战车

虫けら战车

推荐度 B	Level-5	ACT	2013年3月19日	日版
	1～4人	800日元	12岁以上	对应邂逅通信

稻船敬二负责的《联合02》第二作，以虚构的第二次世界大战为背景，某支部队在交战过程中突然失去踪迹，被军方高层视为战死处理，实际上他们只是缩小了体型，在人们注意不到的地方与袭来的巨大昆虫作战。玩家可对战车进行自由组装，车体和炮塔种类多达30种以上，不同虫子的迥异习性令战场非常多变。游戏的任务分为到达目的地、收集战略物资和歼灭BOSS三种。战车、昆虫和勋章等收集要素也颇为丰富。





日服



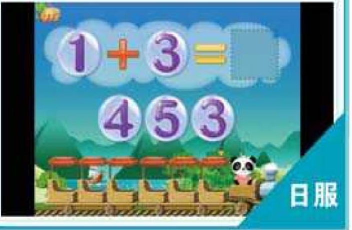
罗拉的算数电车

ローラのさんすうでんしゃ

推荐度 C	D3 Publisher	ETC	2013年3月19日	日版
	1人	400日元	教育	无对应周边

本作是一款面向3～8岁学龄前儿童的基础数学教育软件，通过趣味小游戏的方式让孩子们在玩乐的同时打下算数的基础。软件共收录了19种不同类型的迷你游戏，题目则细分为3种难度。熊猫罗拉会驾驶电车出发，玩家需要完成6关共11道数学题，顺利通过一关就能让电车上追加一位同伴，到达终点时系统会根据朋友的数量对成绩做出评判。题目的难度会根据玩家的正确率进行动态调整，非常体贴。





日服



3D超级摩托车

3D スーパーハングオン

推荐度 B	SEGA	RAC	2013年3月27日	日版
	1人	600日元	全年龄	无对应周边

本作复刻自SEGA在1987年推出的著名街机竞速游戏《超级摩托车》，玩家要驾驶搭载有涡轮增压机的摩托车，在世界各国的共四条赛道上进行速度的比拼。复刻版除了对应3DS的立体显示外，还加入了对应陀螺仪的操作方法，只要倾斜3DS就能对摩托车进行操作，最大限度还原了街机框体的游戏感觉。除此以外，游戏追加了中途存档、回放机能、随时更改游戏难度等人性化的要素，方便玩家更舒适地进行游戏。





日服



宇宙船达维号

宇宙船ダムレイ号

推荐度				
C	Level-5	AVG	2013年3月27日	日版
	1人	800日元	12岁以上	无对应周边



《联合02》的收官作，是一款密室逃脱型游戏，玩家要扮演一个从冬眠舱中苏醒的失忆宇航员，驾驶着机器人探索宇宙船内的封闭空间，在静寂的太空和宇航员的尸体间寻找真相。游戏中没有任何操作提示，主人公要全凭直觉完成打字游戏、配出炸药、寻觅钥匙，打开各个紧闭的房间，由散落的资料推理出令人惊愕的事实。探索到特定地点会遭遇到太空水蛭，可驾驶机器人将其消灭，消灭完所有的水蛭后能获得某项特典。





花心男友 圣诞节中止通知

SIMPLE DLシリーズ Vol.10 THE 浮气彼氏 ～クリスマス中止のお知らせ～

推荐度				
B	D3 Publisher	AVG	2013年4月3日	日版
	1人	300日元	12岁以上	无对应周边

“《花心男友》系列”第三作，玩家依然扮演一个有着花心男友的女孩，在本应和恋人一起度过的圣诞节时发现了恋人的出轨痕迹。游戏的主要内容就是在房间中找出证据，最后对男友进行质问，装备不同的道具会影响搜查的结果。在本作中能够首次面对男主角出轨的对象，如何从对方口中得到男友花心的铁证成了游戏的乐趣之一。系统保留了在最后对质环节使用陀螺仪的设定，可以将证据都扔在男友面前，非常解气。





每度 菜鸟将棋

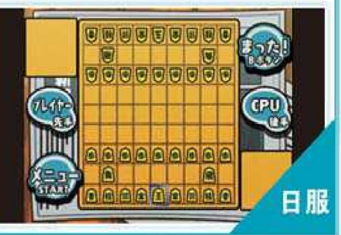
每度 へぼ将棋

推荐度				
B	Arc System Works	TAB	2013年4月3日	日版
	1～2人	500日元	全年龄	无对应周边



这是一款气氛休闲的将棋游戏，CPU的强度分为“超级菜鸟”、“菜鸟”和“普通”3个等级，让玩家轻松体验将棋乐趣。玩家可用触控笔或十字键简单地挪动棋子，界面直观。每走一步棋，观战的乔治和诚君还会不时地插嘴，说些逗人发笑的话语，活跃棋局气氛。游戏模式分为单人和双人两种，每一关的环境会根据选择的难度而发生变化；双人模式则支持两名玩家利用一台3DS对决，共有3个对战场景可供选择。







密室逃脱 电视台紧密追踪24小时篇

SIMPLE DLシリーズ Vol.9 THE 密室からの脱出 ～テレビ局密着24时编～

推荐度				
B	D3 Publisher	AVG	2013年4月3日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边



“《密室逃脱》系列”是一款需要玩家利用封闭空间里的道具解谜，并最终逃脱该空间的游戏。这次的舞台是电视台，玩家扮演的是一位人气综艺节目主持人的助手，在录制完节目准备离开时却发现舞台的大门紧锁着，接下来就开始逃脱吧。游戏为了照顾新手玩家准备了新手模式，即便没有接触过该系列的人也能轻松体验游戏的乐趣，将可疑的地方拍照后利用方便的“笔记”功能写写画画能有效地加快解谜速度。





任天童子

任天童子

推荐度				
A	Nintendo	RPG	2013年4月5日	日版
	1人	非卖品	全年龄	无对应周边

暂无QR码

本作是任天堂俱乐部为2012年的白金会员准备的免费礼物，游戏设计得非常新颖，结合了迷宫探索和纸牌要素。玩家需要探索魔楼阁，将隐藏在其中的宝物带回。魔楼阁内有许多能力各异的异形，需合理利用手上的步札进行躲避或者攻击。基本玩法类似于经典的扫雷游戏，但要素更加丰富，例如对各个式神捐献金钱能够提升角色能力，河童和商人也会对玩家的探索起到很大帮助。游戏还有许多恶搞要素，能让玩家会心一笑。





满载！生物作成 创造

大盛り！いきものづくり クリエイトーイ

推荐度				
A	Nintendo	ETC	2013年4月10日	日版
	1～4人	1200日元	全年龄	对应擦身通信

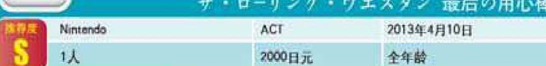


本作是《生物作成 创造》的最新作，主旨是让玩家利用类似于涂鸦的部件创造出奇妙的生物，然后与它一起玩耍。游戏中收录了多达600种以上的部件，可以创作出与他人完全不同的生物。创造出来的生物可以在关卡中散步冒险，寻找打开宝箱的钥匙，也可以在迷宫中与强敌战斗，生物的战斗力根据身上的部件质量与数量来决定。同时本作对应下载游戏功能，可以一款游戏四人联机，相互展示自己的创作生物。









西部旋转侠 最后的保镖

ザ・ローリング・ウエスタン 最后の用心棒

推荐度 S	Nintendo	ACT	2013年4月10日	日版
	1人	2000日元	全年龄	对应邂逅通信



《西部旋转侠》是任天堂在2012年2月在e商店推出的原创作品，本作则是其正统续作。游戏在ACT的基础上融入了塔防的元素，大部分操作通过触控笔和滑杆就可以轻松完成。玩家的目的是收集资源、建立防御塔、防护门等设施，在岩石怪来袭时通过炮塔和自己的不懈战斗保护村庄的安全。续作新增了保护行进列车的主题，并追加了保镖系统，玩家在决斗中战胜其他保镖后，就可以让他们成为同伴、并肩作战。





日服

足球3D

Soccer Up 3D

推荐度 C	EnjoyUp Games	SPG	2013年4月11日	美版
	1~2人	6.99美元	全年龄	无对应周边

暂无QR码

《Soccer Up》是Wii上的游戏，此次登陆3DS平台也融入了一些新要素。除了游戏内置的50支国家队外，玩家还可以通过3DS自制Mii形象、组建一支属于自己的球队。另外本作也对应下载游戏功能，一款游戏可供两台机器联机对战。游戏设有友谊赛、世界杯和训练模式，操作简单易懂。系统的一大特色是在球员射门后，足球在飞行的过程中玩家能通过滑杆或触控笔控制球路，这也是破门得分的一大窍门。





美服



Nikoli的谜题 仙人指路

ニコリのパズル ヤジリン

推荐度 B	Hamster	PUZ	2013年4月17日	日版
	1~4人	500日元	全年龄	无对应周边



本作是Nikoli原创的益智类游戏《仙人指路》的合集，游戏规则是根据盘面上数字与箭头的提示，确定出该指示方向中无法通过的黑色格子数量，然后以一笔画的诀窍，将整个盘面用一笔画的线条填满，最终让盘面上没有空格。游戏收录了50个谜题，且均不与以往的谜题重复。上屏依旧附带放大镜功能，下屏除了解谜盘面以外，也有适用于初学者的教学模式界面，即使完全没有接触过本系列的玩家也不用担心。





日服

魔女与勇者

魔女と勇者

推荐度 B	Flyhigh Works	ACT	2013年4月17日	日版
	1人	400日元	全年龄	无对应周边



本作是一款操作勇者以及被美杜莎变成石头的魔女，不断打倒敌人推进关卡的8位风格动作游戏。游戏的玩法很简单，开始时魔女因为被变成石头不能行动，这时需要先控制勇者打倒来袭的怪物，当收集到一定数量的“怪物之血”后，就可以让魔女短时间复活，从而使用大范围的魔法来杀敌。每关进行到一定程度时都会有守关的BOSS级怪物出现，只要打倒它就能过关，相反如果魔女的HP减为0则会Game Over。





日服

超级小坚果3D

Super Little Acorns 3D Turbo

推荐度 A	Pixel Toys	ACT	2013年4月18日	美版
	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边

暂无QR码

《小坚果》是2012年度智能手机上的热门游戏，本作则是其强化版本。游戏的玩法是标准的平台类ACT，玩家需控制一只小松鼠，通过跑动、跳跃、摆荡等动作到达终点，收集沿途的坚果也是一大关键要素。本作共有30个挑战关卡和60个主线关卡，其中50%的都是全新的，且内置了成就系统。高速的Turbo模式则为玩家提供了全新的玩法和挑战。顺利过关后还可以解锁数量众多的服装、饰品，用来装扮主角。





美服

神秘谋杀 开膛手杰克

Mystery Murders: Jack the Ripper

推荐度 C	Microvalue	AVG	2013年4月18日	美版
	1人	9.99美元	17岁以上	无对应周边

暂无QR码

本作剧情以1888年英国历史上著名的连环谋杀案“开膛手杰克”为蓝本，玩家可扮演3名角色——拥有透视能力的艾玛、新人导游弗兰克、以及调查员弗雷德里克，从不同的角度设法解决悬案、重新体验那段恐怖的时光。游戏的主要玩法是寻找隐藏在场景中的线索，此外还有将图片的碎块拼合完整、按顺序整理证据等谜题，整体难度都不高。三条故事线上的线索最终汇聚起来，便能成为破案的关键。





美服

一起照相 超级马里奥

いっしょにフォト スーパーマリオ

推荐度	Nintendo	ETC	2013年4月23日	日版
A	1人	免费	全年龄	无对应周边



本作是任天堂配合带有AR功能的充值卡所推出的照相软件，玩家用3DS摄像头识别充值卡上的QR码后，就可以从e商店免费下载。不同卡片对应的角色各不相同，第一弹推出的3款分别是马里奥、碧奇公主和库利宝，用摄像头对准卡片，其AR形象便会跃然纸上。玩家可以改变他们的表情、姿势，与其进行合照。照相时可以通过软件附加一些视觉特效，而当两张以上的AR卡摆在一起时，他们还会做出特殊的动作。





花心男友 女佣目击的花心现场

SIMPLE DLシリーズ Vol.11 THE 浮气彼氏 ～家政妇が见た浮气现场～

推荐度	D3 Publisher	AVG	2013年4月24日	日版
B	1人	300日元	12岁以上	无对应周边



“《花心男友》系列”的第4作，玩家在本作中扮演一位女佣，帮助女主人查明老公是否出轨。玩家需要在不同地图搜索出轨证据，然后利用证据对男主角进行质问，其中质问模式可以使用陀螺仪机能，让争执场面更加火爆。游戏共收录4个关卡，最后一关“浮气彼氏からの挑战状”号称系列最难关卡，这一关的男主角是一个推理小说家，喜欢隐藏秘密的乐趣，因此设下重重圈套，只有一一解决才能迎来最好结局。





鸡蛋大冒险

たまご大冒险

推荐度	Tom Create	ACT	2013年4月24日	日版
B	1人	400日元	全年龄	无对应周边



本作是一款操作鸡蛋主人公躲开关卡中的敌人以及机关的横版卷轴ACT。操作只有冲刺和跳跃两种，当冲刺加速到一定程度时鸡蛋就会变为高速的翻滚状态，能通过一些如云彩和水面等平时不能立足的地方。并且如果在关卡中收集到100个小鸡的话，还能使鸡蛋孵化，变为无敌状态。如果主人公受伤会入手鸡蛋料理的食谱，可收集到各种各样的鸡蛋料理食谱，此外还有育成系统以及关卡任务等耐玩性十足的要素。





逃脱游戏 危险的5间密室

SIMPLE DLシリーズ Vol.12 THE 脱出ゲーム ～危険な5つの密室～

推荐度	D3 Publisher	AVG	2013年4月24日	日版
B	1人	700日元	12岁以上	无对应周边



本作由擅长密室脱出类游戏的Intense公司制作，主人公健太郎在和朋友的聚会中喝醉，醒来后发现自己身处神秘的房间，玩家需要在5间密室里寻找道具和线索，找到逃脱的方法，并查明将主人公囚禁在这里的犯人。游戏中除了有个性丰富的角色登场外，令人紧张的故事情节也是本作的一大看点，另外本作还搭载了道具合成系统，成功合成道具后可获得“实绩”，获得一定数量的实绩后通关会有特殊事件。





橡皮糖熊的魔法勋章

Gummy Bears Magical Medallion

推荐度	Enjoy Gaming	ACT	2013年5月2日	美版
C	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边

暂无QR码

“《橡皮糖熊》系列”在Wii和手机平台都有推出过作品，本作的剧情讲述国王经过多年的寻找，终于发现魔力勋章并移除了上面的3块宝石，让橡皮糖熊现形。国王的糖果军队开始疯狂地追捕橡皮糖熊，玩家要做的是设法找到3块魔石，并把它们放回魔法勋章上，保护橡皮糖熊同胞们。游戏包含12个冒险世界并内置了13个成就，主角在遇到上锁的大门时，需要完成一些简单的迷你游戏才能继续前进。





熊与鲨

BearShark

推荐度	CollegeHumor	ACT	2013年5月2日	美版
C	1人	3.99美元	10岁以上	无对应周边

暂无QR码

《熊与鲨》是一个3D动画系列，Nintendo Video软件从今年1月份开始提供免费观看服务，本作正是其改编的动作游戏，由制作了许多弹珠台类游戏的Silverball开发。玩家扮演的是人类少年史蒂夫，他必须拼命地奔跑、游泳，设法摆脱熊与鲨鱼的紧紧追击。在关卡中熊和鲨鱼会联手为玩家制造困难，无论陆地或水下都不安全，史蒂夫惟有灵活地躲避落石甚至鱼雷的攻击，才能避免成为对方的盘中餐。





3DS游戏最强年鉴

本年鉴收录了2013年1月~2013年4月期间发售的各版本3DS游戏共24款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面
游戏分项评分

勇者都恶龙Ⅶ 伊甸的战士　推荐度 9
ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2013年2月7日	1人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			

本作是PS平台《勇者都恶龙Ⅶ》的复刻版，在游戏中玩家将和诸多同伴一起寻找散落在世界中的石板碎片，通过复原石板并前往该石板所在大陆的过去，解除封印来还原整个世界。石板是本作的核心系统并贯穿游戏的始终，玩家在游戏中不但可以收集到关系到流程的必要石板，一些额外要素也会通过收集到的石板来呈现。丰富的剧情是游戏的一大玩点，玩家需要在过去与现在两个时间点间来回穿越发展剧情。转职系统是游戏的精华之一，数量众多的职业不但丰富了技能数量，更是另战斗方式多样化。除此之外，赌场等娱乐小要素也健在，闲暇之时拿出来把玩一下也别有一番风味。





画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引



柏青哥天国 3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录·花 孤岛的赌徒

パチパラ 3D デラックス海物语 ~パチプロ风云录·花 孤岛の胜负师たち~

推荐度 6

Irem	SLG	模拟	日版	2013 年 2 月 7 日	1 人	6090 美元
12 岁以上	对应邂逅通信			备注：无		

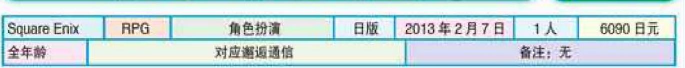


轻飘飘的马里奥这次将用贴纸拯救世界！冒险的舞台是以纸片或纸箱组合出的奇异世界，马里奥要和来自贴纸星球的露西一起，把被库巴弄丢的皇家贴纸从世界各地收集汇拢。纸片世界观和童话画册一样的机关在3D机能的衬托下乐趣倍增，游逛于城镇或野外时，玩家可将发现的所有贴纸揭下并收入贴纸簿中，这些贴纸拥有跳跃、锤击、火焰花等多种类型，切换使用能战胜不同场合下的敌人。路途上的碍事机关，可通过将立体场景用平面变化功能转为 2D 显示，配合收集的贴纸解谜。冒险中收集到的某些特殊道具可拿到商店中，用以制作特别贴纸。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□



勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち

推荐度 9

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2013 年 2 月 7 日	1 人	6090 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是 PS 平台《勇者斗恶龙Ⅶ》的复刻版，在游戏中玩家将和诸多同伴一起寻找散落在世界中的石板碎片，通过复原石板并前往该石板所在大陆的过去，解除封印来还原整个世界。石板是本作的核心系统并贯穿游戏的始终，玩家在游戏中不但可以收集到关系到流程的必要石板，一些额外要素也会通过收集到的石板来呈现。丰富的剧情是游戏的一大玩点，玩家需要在过去与现在两个时间点间来回穿越发展剧情。转职系统是游戏的精华之一，数量众多的职业不但丰富了技能数量，更是另战斗方式多样化。除此之外，赌场等娱乐小要素也健在，闲暇之时拿出来把玩一下也别有一番风味。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

世嘉索尼克全明星赛车 变形

Sonic and All-Stars Racing Transformed

推荐度 8

SEGA	RAC	竞速	美版	2013 年 2 月 12 日	1 ~ 8 人	37.44 美元
推荐年龄：6 岁以上	备注：无					



集合索尼克以及一众SEGA旗下游戏角色的赛车游戏，登场角色除索尼克以及它的朋友敌人外，《抓猴啦》的猴子、《莎木》的芭月凉、《太空频道 5》的乌拉拉、甚至《无敌破坏王》中的主人公拉尔夫均粉墨登场，除了各自充满个性的赛车外，每位角色的性能都有着较大的差别。本作最大特点在于游戏的赛道，囊括了天空、陆地以及水上三大类场景，而索尼克众角色驾驶的赛车也会根据赛道的变换而转变形态、包括飞机、赛车和赛艇三种，以克服竞赛过程中的飞行或水面赛道变化。游戏的模式非常丰富，包括世界巡回、生涯赛、时间挑战、跑圈记录等。除了常规的局域网联机以及线上联机外，本作还包含下载游戏体验功能，让没有该游戏的玩家通过该功能尝试一下本作的魅力之处。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

魔笛 初始的迷宫

マギ はじまりの迷宫

推荐度 4

NBGI	A·RPG	动作角色扮演	日版	2013 年 2 月 21 日	1 人	5800 日元
12 岁以上	对应邂逅通信			备注：无		



本作改编于日本《少年 SUNDAY》漫画周刊上连载，并于 2012 年 10 月动画化的高人气作品《魔笛》。主人公是不可思议的少年阿拉丁，为了寻找埋藏在迷宫中的秘宝，而与旅途中结识的少年阿里巴巴一起展开攻略迷宫的冒险。玩家要操控阿拉丁与阿里巴巴一起攻略各种迷宫。游戏的流程分为推进剧情的对话部分和进行战斗探险的迷宫部分。对话部分是标准的 AVG 形式，与原作中的各个角色对话，推进剧情的发展。迷宫部分则是游戏的主战场，两名主人公要在各种各样的迷宫中冒险，与敌人展开战斗。游戏剧情的进度与动画同步，不过表现力略有不足。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■□□□□

触摸侦探 滑子菇大繁殖

おさわり探偵 なめこ大繁殖

推荐度 8

Success	PUZ	方块消除	日版	2013年2月28日	1～2人	3900日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



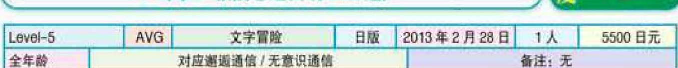
滑子菇是从NDS游戏《触摸侦探 小泽里奈》衍生出来的可爱形象，在手机平台受到众多玩家的追捧，这一次Success公司又将其放回到掌机平台。本作是一款方块消除类游戏，将画面中的滑子菇连成3个或以上就能收获，进行连锁或者一次收获多个滑子菇就能获得较多的点数，另外收获一些特殊品种的滑子菇得点也非常高。在侦探测验模式中可以接受老爷爷的出题，根据题目要求完成关卡，能够使侦探IQ上升。本作支持通信对战和下载对战，只用一张卡带就可以和朋友一起进行游戏，在和朋友对战过程中如果不断连锁就能给对方送去添麻烦的细菌，让自己赢得更加轻松。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

雷顿教授与超文明A的遗产



レイトン教授と超文明Aの遺産

推荐度 9

Level-5	AVG	文字冒险	日版	2013年2月28日	1人	5500日元
全年龄	对应邂逅通信／无意识通信		备注：无			



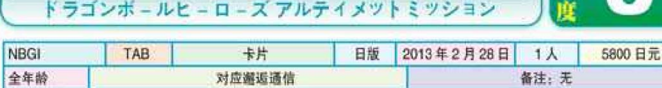
本作主要围绕神秘的超文明之谜展开，雷顿教授一行人在广阔的大陆上展开冒险。保持了系列一贯用谜题推进剧情的风格，可探索地图非常广阔，且设计得丰富多彩，让人在各地探索时有不一样的感觉。小金币和收藏品系统得到保留，让人在各地探索时有意外收获。本篇共收录了160道谜题，每日还可以联网更新谜题，持续1年时间，谜题设计依然是由多湖辉监修，充满趣味性。解密过程中穿插大量动画让人不会觉得乏味，不知不觉间就能推动剧情。本作支持邂逅通信，能够给邂逅到的玩家出一个找物难题，增加了游戏互动的乐趣。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

龙珠英雄 终极任务



ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション

推荐度 8

NBGI	TAB	卡片	日版	2013年2月28日	1人	5800日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



高人气街机平台卡片游戏《龙珠英雄》登陆3DS，以触摸屏再现种种热血的激斗。本作彻底收录《龙珠英雄》第1弹～《银河任务》第4弹，共计12弹、超过900张卡牌。游戏方式为移动卡牌进行的5对5战斗，玩家可以在3DS触摸屏上模拟再现移动卡牌的操作行动，在恰当时机做出特定的行动就能掌控战局。当然也可以与朋友进行联机对战。剧情从“赛亚人篇”一直收录至“GT篇”，耐玩度十足，邂逅通信更可以帮助玩家有效率收集珍稀卡片。



画面 ■■■□□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■■

恶魔城 暗影之王 命运之镜

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

推荐度 8

Konami	ACT	动作	美版	2013年3月5日	1人	39.99美元
17岁以上	无对应周边		备注：2013年3月20日（日版）			



《暗影之王》作为“《恶魔城》系列”的革新之作，获得的评价褒贬不一，而《命运之镜》是三部曲中的第二作，同样由西班牙的水银蒸汽工作室打造。剧情方面紧接前作，讲述在加百列·贝尔蒙特成为吸血鬼王德拉库拉后，其子特雷弗踏上讨伐父亲的征程，同时也揭晓了阿鲁卡多的来历，为续作埋下伏笔。本作摒弃了以往RPG式的成长和收集要素，以2.5D式ACT的形式呈现出了全新的《恶魔城》。通过X和Y键的组合就能让角色使出丰富的鞭技，而副武器和能力系统也为3名可操作角色赋予了不同的特性。在获得二段跳、变雾等能力后，玩家才能探索更多的区域，找寻隐藏要素。



画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

大家的摩托赛 3D
みんなでオ－トレ－ス3D

推荐度 6

Intergrow	RAC	竞速・摩托	日版	2013年3月7日	1人	6090日元
全年龄	备注：无					



在本作中拓麻歌子们来到了豪宅，玩家可以和它们一起做家务和装饰房间等，充分享受过家家的乐趣。游戏的舞台是一间叫作“拓麻歌子屋子”的豪宅，在这间屋子中的每个房间都有着各种各样的家务在等着拓麻歌子们去完成，如在厨房就要帮忙做料理、在大厅要帮忙打扫卫生、洗衣房则要帮忙洗衣服等，家务都是一些简单的迷你游戏，成功完成后就可以获得“拓麻歌子点数”，用来购买道具装点房间，道具的种类多达300种以上，除了有用来改变房间布局的装饰品外，墙纸和地板也是可以自由更改的，从而打造出具有自己风格的房间。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆
ドラえもん のび太のひみつ道具博物館

推荐度 7

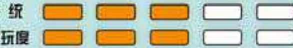
Furyu	AVG	文字冒险・解谜	日版	2013年3月7日	1人	5229日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



本作是以著名漫画《哆啦a梦》为题材的作品。“怪盗DX”出现，并将秘密博物馆里的秘密道具都偷走了，玩家要根据“怪盗卡片”给出的信息找到被藏起来的道具。怪盗卡片上会给出被藏起来的道具名称以及隐藏地点的提示，玩家需要根据这些提示进行推理，然后前往可疑的地点寻找对应道具。已经找到的道具可以使用，使用这些秘密道具可以获得一些特殊能力，从而找到一些之前无法获得的新线索，对搜寻道具起到帮助。除此之外，在寻找道具的途中还会穿插出现拼图、字谜、识别图片等谜题，需要将这些问题解决后才能得到寻找道具的新线索，游戏要素非常丰富。







画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

精灵高中 滑轮迷宫
Monster High: Skultimate Roller Maze

推荐度 5



Little Orbit	RAC	竞速	美版	2013年3月13日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无				



《精灵高中》是由世界上最大的玩具制造商之一“美泰”所推出的一部既有趣又幽默的系列动画，片中汇集了一群神奇又时尚的精灵高中生。虽然以精灵为主角，但实际上讲述的是青少年成长所要经历的种种问题和麻烦，以及他们在尴尬的青春期所要遭遇的许多烦恼，并且见证在高中的几年里同伴们所建立的强大的友谊。本作中玩家可以选择自己心爱的角色来与同伴们组成队伍在多条赛道上展开滑轮竞速，12名可使用角色都有各自独特的能力，而收集赛道上的道具还可以加强角色的能力，此外也可以为角色们梳妆打扮来彰显个性。除了通常的竞速模式外还有多种课程等着玩家去挑战。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

超级机器人大战UX
スーパーロボット大战UX

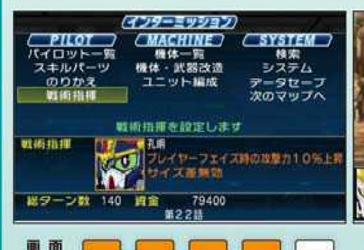
推荐度 9



NBGI	S・RPG	战略角色扮演	日版	2013年3月14日	1人	7140日元
12岁以上	无对应周边	备注：无				



本作是3DS的首款《机战》作品，收录了《机动战士高达00先驱者的觉醒》、《机神咆哮》和《SD高达三国传》等16部作品，并且首次在任系掌机上实现全语音战斗动画。系统方面，和NDS上的《机战L》一样，本作也是采用搭档战斗系统，可以让两架机体以一个单位进行行动。同时游戏还新增了战术指挥要素，部分角色有战术指挥这项新能力，能在战斗中对我方全体起到各种有利效果。另外在《机战D》和《机战J》中大受好评的残局机战也在本作复活，不过本作需要通过收费DLC的方法来获得，完成残局机战除了可以获得丰厚的资金外，一些强力的部件也需要通过这个方法来入手。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■□



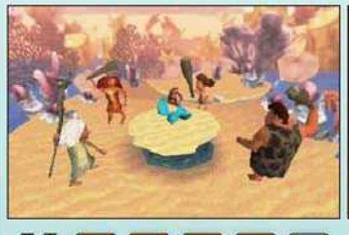
疯狂原始人 史前派对
The Croods: Prehistoric Party!


推荐度 6

D3 Publisher	ETC	其他	美版	2013 年 3 月 19 日	1 人	29.95 美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是由全球上映“零负评”的好莱坞梦工场年度爆笑 3D 动画巨制《疯狂原始人》改编而来的派队类游戏。玩家可以从　咦老爸瓜哥、叛逆少女小伊、新新人类盖、摩登老妈巫嘎、疯狂老奶奶、傻蛋儿子坦克以及野丫头小珊共计七名角色中择一来进行多达 30 个的迷你游戏，完成单独或者一组的游戏就能推进线性的流程。电影中沙漠、丛林、海洋等经典场景将会通过 3D 功能忠实地还原到玩家的眼前，场景里数量众多、闻所未闻的奇异生物也会让人代入感大增。只要游玩任意迷你游戏，系统就会给予玩家一定的点数，通过积攒点数就能解锁游戏中的附加要素，比如原画、生物卡片等。

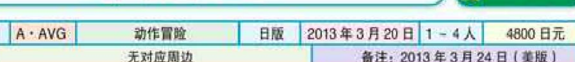




画面 ■■■■□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

路易的鬼屋 2
ルイージマンション 2

推荐度 9



Nintendo	A·AVG	动作冒险	日版	2013 年 3 月 20 日	1～4 人	4800 日元
全年龄	无对应周边			备注：2013 年 3 月 24 日（美版）		



系列时隔 12 年的新作，主人公路易要携带吸灵器等除灵、解谜工具，前往阴森的鬼屋收集散落的暗月碎片。面对鬼屋中的幽灵，路易可以先用闪光灯惊吓住它们，然后吸入吸灵器将其打倒。吸灵器除了战斗功能外，还能利用其吸力破除阻碍机关，获得远处的隐藏道具。路易要探索多种风格独特的建筑物，像幽灵附着的阶梯、钟表等，各建筑都有独特的幽灵 BOSS。联机模式允许最多四名玩家同时闯荡恐怖塔，不同颜色的路易使用手中的吸灵器、闪关灯、黑光灯等工具推进流程，恐怖塔类型包括狩猎式的猎人塔、限时逃脱的时限塔、搜索幽灵犬的追捕塔等，单机解谜和多人游戏的要素均相当丰富。





画面 ■■■■■　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

俏皮节奏 自制彩虹婚礼
プリティーリズム・マイ☆デコレインボーウエディング


推荐度 6

Takara Tomy	MUG	音乐	日版	2013 年 3 月 20 日	1 人	6279 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是由动画《Pretty Rhythm》改编的原创游戏，主要讲述了女孩们不断努力，战胜重重困难，成为“三菱镜皇后”的故事。游戏以动画中的三棱镜时尚秀为主体，这是一种结合歌舞、花式溜冰的新形态运动，玩家需要按照节奏控制角色完成时尚秀。动画中的主要角色都在游戏中登场，并追加全新的神秘女主角。所有角色都以 3D 模型重新制作，在 3DS 的立体显示下，进行更加闪亮的演出。在游戏原创的棱石装饰系统里玩家可以自由装扮棱石，棱石搭配不同的服饰能够赋予主角种种特殊的能力。游戏内收录了众多华丽的服装，甚至包括纯白礼服，让玩家能够自由装扮角色。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

从初学者到日本第一 珠算·心算·闪电心算
初心者から日本一まで　そろばん・あんざん・フラッシュ暗算

推荐度 3

Klon	ETC	其他	日版	2013 年 3 月 28 日	1 人	5800 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



由日本珠算教育联盟认可的算术训练软件，包含训练、检定和大会 3 个主要模式。训练模式下可设定游戏的难度和训练项目，最大的益处是可以让玩家掌握最高 16 位数的同步听力珠算（听别人报出数字后用算盘立即算出）。训练项目包括珠算的乘除法、见取算、传票算、心算和开方；心算的乘除法、见取心算、闪电心算、九九乘法表。检定模式则可让玩家测试训练成果，从最低的 10 级开始挑战最高的十段，问题皆基于闪电心算测试的基准，此外还能在大会模式下练习“全日本珠算选手权大会”和“全日本通信珠算竞技大会”。邂逅通信可让玩家与他人交换成绩表，比拼计算水平。





画面 ■□□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■□□□□　耐玩度 ■■□□□

模拟农场 3D 口袋庄园

Farming Simulator 3D ポケット农园

推荐度 7

Intergrow	SLG	模拟经营	日版	2013 年 4 月 4 日	1 人	6090 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



“《模拟农场》系列”是在 PC 平台拥有很高人气的农业模拟经营类游戏，游戏内完整再现了经营一个农场可能面对的所有问题。游戏一开始玩家就会获得三块土地和基本的农业器械，最初只能种植小麦，之后会开启玉米和蔬菜。作物的培养完全参照现实中的农业，耐心培育作物就能取得丰收，收获之后可以选择合适的时间贩卖，贩卖的金钱可以升级农具，农具升级之后可以产出更多作物，也能完成例如粉碎、打包麦秆等之前不能完成的动作，以赚取更多的金钱。本作新手教学系统不是很完善，众多专业术语必须仔细阅读游戏说明书才能理解。





画面 音乐 系统 耐玩度

卡片战斗先导者 奔向胜利

カードファイト！！ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー！！

推荐度 7

Furyu	AVG	文字冒险・卡片对战	日版	2013 年 4 月 11 日	1～2 人	5229 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



《卡片战斗先导者》是由 Bushiroad 公司开发的一款集换式卡牌对战游戏，并设有专门的对战比赛。本作是该系列在 3DS 平台的首款作品，游戏不但收录了动画里的角色和剧情，卡片数量也非常丰富，并且游戏为了照顾新手玩家还专门配备了名为“先导者”的游戏教程，没有接触过该系列的玩家也能轻松上手。故事模式中，玩家需要不断与人对战累积经验，最终取得参加全国大赛的资格。除此之外，游戏中还有丰富的任务和自由对战等诸多要素。游戏的主题是卡牌对战，对战自然成为了游戏的最大卖点，本作不但支持面联，更是可以通过网络登录服务器跟全世界的玩家一决高下。





画面 音乐 系统 耐玩度

时髦又可爱 与小狗一起玩吧！街篇

オシャレでかわいい 子犬と遊ぼ！街编

推荐度 6

MTO	SLG	模拟	日版	2013 年 4 月 18 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作的系统继承自去年发售的《时髦又可爱 与小狗一起玩吧！海篇》，不过舞台是全新的，同时登场人物、地图和动物也所不同，并且游戏支持和《海篇》的局域通信，可交换道具和进行联机游戏等。游戏中玩家身处在一个充满动物的村子里，需要一边和动物进行交流，一边将这个小村子发展起来。村子中共有 28 种小狗和 6 种小猫，玩家可以利用村子里的设施和这些宠物玩耍，如捡贝壳、采蘑菇、抓鱼、捕虫等，并且每个季节都有专门的活动，如情人节和万圣节等。游戏中还有着项圈、帽子、发箍、方巾等丰富的饰品，可以用这些道具将自己的宠物打扮得人见人爱。





画面 音乐 系统 耐玩度

乐高小城 卧底密探

LEGO City Undercover: The Chase Begins

推荐度 7

Nintendo	A・AVG	动作冒险	美版	2013 年 4 月 21 日	1 人	29.99 美元
10 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作的游戏方式类似“《横行霸道》系列”，而剧情方面则有点国内关注度较高的《无间龙头》的影子。玩家将扮演一名刚到警局报道不久的菜鸟警察 Chase McCain，为了向上司证明自己的实力不断游走在城市的每个角落中打击犯罪分子，时而伪装成各种不同的身分凭借独特的职业技能来完成一系列的任务，职业从消防员、盗贼、矿工、农夫、建筑工人、甚至宇航员等应有尽有。游戏的自由度非常高，各种交通工具都可以自由使用，通过收集散落在城市里的乐高式螺栓和砖块可以购入更多的装扮或者搭建各类设施以触发特殊的事件，取得红色的砖块后还能开启强力的作弊代码。



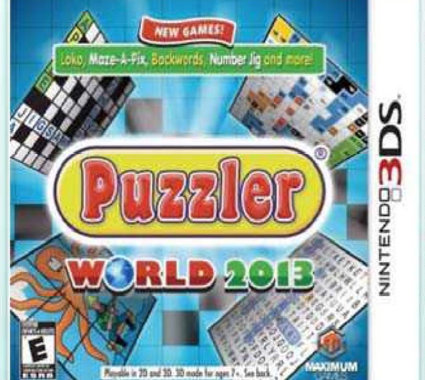


画面 音乐 系统 耐玩度

谜题世界 2013
Puzzler World 2013

推荐度 6

Maximum Games	PUZ	益智	美版	2013年4月23日	1人	19.99 美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



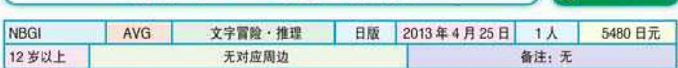
《谜题世界》是一款经典的综合性益智游戏，作为系列的最新作，本作囊括了知识、图像、字母、单词、逻辑等多种全新类型的游戏内容。不同规则的游戏在上手的难易度方面有细微的差距，不过多半比较简单易懂，只有少部分需要玩家在实践中探索。游戏中的触屏优化做得相当到位，系统的识别度很高。游戏中拥有1200个以上在难度上循序渐进的关卡，其中包括纵横填字谜、单词搜索、词语还原、数独、码字、分割拼图、背单词、找茬等多种玩法，不仅有经典的游戏规则，还设计了许多崭新且有趣的谜题类型，通过游玩挑战模式里的关卡还可以解锁大师模式中的对应内容，耐玩度方面绝对有保证。



画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■□

名侦探柯南 木偶交响曲
名探偵コナン　マリオネット交響曲

推荐度 7



NBGI	AVG	文字冒险·推理	日版	2013年4月25日	1人	5480 日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



本作的主要开发工作交由 Spike Chunsoft 负责，搭载了《428》和《街》的多视角切换系统。玩家可从江户川柯南、服部平次、毛利兰、灰原哀、少年侦探团、怪盗基德以及目暮警官等辅助角色的多种视点下切换，在各自的路线上达成条件，共同推进流程，调查过程中获得的真相卡片可作为证据戳穿对方的谎言。本作故事发生在超高层建筑四叶草大厦，在召开一周年纪念活动之际，大厦突然发生了巨大的爆炸，犯罪集团劫持大厦中的全员为人质，并向媒体发送犯罪声明。面对众多的犯人，《柯南》中的众多主要角色联合力量，揭开犯罪者的真面目。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□



朋友聚会 新生活
トモダチコレクション　新生活

推荐度 8

Nintendo	ETC	其他	日版	2013年4月18日	1人	4800 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信			备注：无		



《朋友聚会》是任天堂旗下有一款休闲育成类游戏，游戏中玩家可以把身边亲人、朋友或者憧憬的偶像、角色统统放到一个小岛上一起生活，种种有趣的故事就此展开。玩家在游戏中可以一个上帝视角，观察 Mii 角色们的生活，帮助他们解决难题，促成或者阻碍他们成为朋友或恋人，还可以和他们玩各种迷你游戏，以获得宝物。小岛内每天都有各种事件，可以参加，但整体种类较单调。本作收录了大量食物、服装、房间背景等道具，每天都有限定的道具出售，搜集乐趣十足。本作中的 Mii 角色结婚后可以孕育小孩，照顾婴儿直到他们离开小岛是游戏的乐趣之一。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□



星座男友 春季 3D
Starry ☆ Sky ~ in Spring ~ 3D

推荐度 7

Honeybee	AVG	恋爱冒险	日版	2013年4月25日	1人	3980 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

“《星座男友》系列”最初为 PC 平台游戏，分为《春》、《夏》、《秋》、《冬》四季推出，四部作品先后移植 PSP 平台，这一次经过重新的 3D 化登陆 3DS 平台。本作中有3位男主角，对应春季的三个星座。故事发生在特殊的星月学园，学员们以掌握星星相关知识为目的进行3年的学习，女主角作为惟一的女学生和男主角们在学园内发生了一系列浪漫的故事。故事情节非常细腻温馨，人物性格紧扣星座特性，声优也均为大牌声优。游戏中根据玩家日常会话的选择不同，最后会得到不同的结局。3DS 全新添加的星座导航系统，能够让玩家更直观地看到游戏中讲述的星座知识。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年5月					
23日	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリームおみせっち	NBGI	SLG	4980日元
30日	闪耀时尚沙龙 我的职业是美容师	キラ★メキ おしゃれサロン! ~わたしのしごとは美容师さん~	Sonic Powered	SLG	5040日元
2013年6月					
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5490日元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼（e商店下载）	超速変形ジャイロゼッター アルバロ.スの翼	Square Enix	RPG	5000日元
13日	大金刚王国 回归 3D	ドンキーコング リターンズ3D	NIntendo	ACT	4800日元
13日	大金刚王国 回归 3D（e商店下载）	ドンキーコング リターンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Agatsuma	ACT	4980日元
20日	交朋友游戏 熊友	しんゆうができちゃうゲーム クマトモ	NBGI	ETC	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密（e商店下载）	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	3800日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新・世界树迷宫 千年少女	新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元
27日	纸盒战机W 超改装	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4400日元
27日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4000日元
2013年7月					
4日	海豹宝宝 快乐甜蜜农场	まめゴマ はっぴー! スイーツファーム	日本Columbia	ETC	5040日元
4日	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル!	NBGI	ACT	5980日元
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活（e商店下载）	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
11日	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX ~ウルム・ザキールと暗の仪式~	Starfish	RPG	6090日元
11日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	妖怪手表（e商店下载）	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	售价未定
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险（e商店下载）	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
25日	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	5990日元
25日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビーストサーガ 最强激突コロシアム!	日本Columbia	ACT	5040日元
2013年8月					
8日	兽电战队强龙者	兽电战队キョウリュウジャー ゲームでガブリンチョ！！	NBGI	类型未定	4980日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4649日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲（e商店下载）	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4500日元
2013年10月					
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 X（e商店下载）	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y（e商店下载）	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
2013年夏					
未定	动态笔记本3D（e商店下载）	うごくメモ帐3D	Nintendo	ETC	免费
未定	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	售价未定
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
未定	马里奥高尔夫 世界巡回赛	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	售价未定
未定	马里奥高尔夫 世界巡回赛（e商店下载）	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	售价未定
未定	马里奥与大金刚 迷你迷你嘉年华（e商店下载）	マリオ&ドンキーコング ミニミニカーニバル	Nintendo	ACT	售价未定
2013年秋					
未定	初音未来 未来之星2（暂名）	初音ミク Project mirai 2（暂名）	SEGA	MUG	售价未定
2013年冬					
未定	马里奥聚会最新作（暂名）	マリオパーティ最新作（暂名）	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	马里奥聚会最新作（暂名/e商店下载）	マリオパーティ最新作（暂名）	Nintendo	类型未定	售价未定
2013年内					
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
未定	大合奏乐队兄弟最新作（暂名）	大合奏バンドブラザーズ最新作	Nintendo	MUG	售价未定
2014年初					
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2（e商店下载）	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	雷电十一人GO 银河	イナズマイレブンGO ギャラクシー	Level-5	类型未定	售价未定





VOL.5
专辑
3DS SPECIAL

3DS游戏最强年鉴

3DS下载游戏图鉴

专题企划

路易之年说路易

配角的骄傲

典藏攻略

雷顿教授与超文明A的遗产

路易的鬼屋2

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

恶魔城 暗影之王 命运之镜

西部旋转侠 最后的保镖

名侦探柯南 木偶交响曲

超级机器人大战UX

幻想生活

佳作指南

朋友聚会 新生活

魔笛 初始的迷宫

龙珠英雄 终极任务

特稿

铅云之下

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

3DS 专辑光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售